平成10年3月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第9号通巻218号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
March 30.1998 No.218

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



春を告げる新作ゲーム大行進

REAL BOUT 餓狼伝説2
リアルバウト
～THE NEWCOMERS～

ファイティングバイパーズ2
スターグラディエイター2
サイキックフォース2012
ストリートファイターEX2
バトルトライスト

超・攻・略

クラウド&ティファと闘うための条件とは…
エアガイツ
MARVEL vs. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES
電車でGO!2 高速編／メタルスラッグ2
アームドポリス バトライダー／ほか

1998
3.30
毎月15日・30日発売／特別定価
540yen

パズルボブル4

PUZZLE BOBBLE 4™

パズラー熱狂、第4弾!

TAITO F3 PACKAGE SYSTEM™



バブルンぬりえだよ。こんなふうにぬって、あそんでね。▶

ノリノリのヌリヌリ～!



おめんにしてあそべるよ。▶



滑車を上手に使って、ビッグチャンスを狙え!

連鎖でどっさり、一網打尽だよ～ん。

株式会社タイトー®
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3

※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

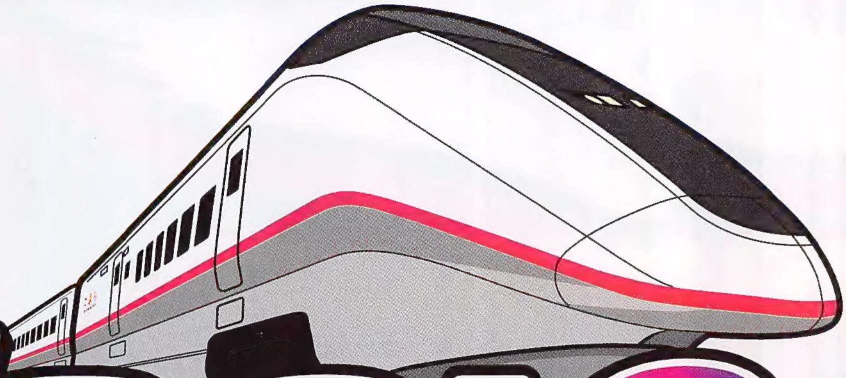
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

プログラマー、CGデザイナー 募集中! お問い合せ先TEL045(593)7100

TAITO



"定通"とは・・・計測ポイントを定刻に通過するとボーナス点を獲得できる新システム。



電車でGO!2 高速編

LET'S GO BY TRAIN! 2™

MAX 245km/h

今度は新幹線(こまち)。

国民的ゲーム「電車でGO!」に待望の2登場!秋田新幹線「こまち」による夢の高速運転体験を実現!
さらに、鉄道ファンも感涙の釜飯で有名な横川駅でのEF63連結を再現!!もう到着まで待ちきれない。

オーバーつ

新たなる挑戦者、そしてギースの復活…。
これはもうやるっきゃない！

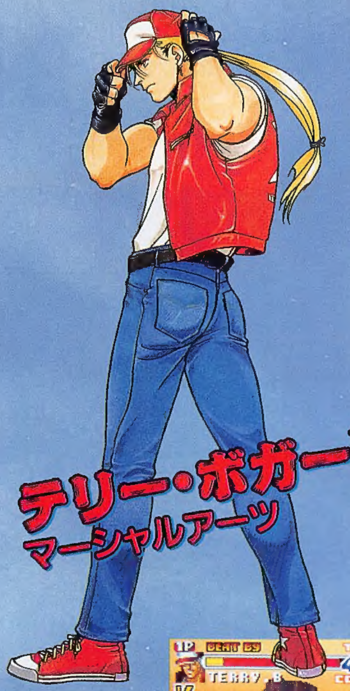
担当：CHU

NEWCOMERS
餓狼伝説 2

TM



これはテリーの新技か？砂煙がカッコイイ！



テリー・ボガード
マーシャルアーツ



ジョー・東
ムエタイ



R・S・D？…まさかね…。



これは超火炎旋風棍なのか！それとも…。



ビリー・カーン
棒術



ローレンス・ブラッド
我流マタドール殺法

※画面は開発中のものです。

前号で緊急飛び入り紹介ということで、ちょっとしか紹介できなかった「リアルバウト餓狼伝説2」だが、今回はSNKさんから新たに画面写真とキャラクターイラストをいただいたので、早速お披露目ってわけだ。

ゲームシステムなどの詳しいことはまだ分かってないものの、SNKさんの話によると、前作「RB餓狼伝説スペシャル」に隠しキャラで登場したギースを含む20キャラに加え、2人の新キャラが参戦、合計22キャラによる白熱のバトルが繰り広げられるとのこと。

今回は残念ながら新キャラのイラスト紹介はないのだが、何枚か写真の中に写っているので、よ～く見てほしい。SNK初の中華娘（中国拳法？）と、全身入れ墨ボクサー（？）の

投げ技？打撃技？…。なにげに左上のジョーの顔に注目。





新キャラ対アンディの空中戦対決?勝つのはどっちだ?

500メガの凄いや

RB

THE NEW

REAL BOUT



アンディ・ボガード
不知火流忍術一骨法



不知火 舞
不知火流忍術



ブラストアッパー?ひょっとしてこのキャラ…。



マリーはBアロー?舞は…?



ブルー・マリー
コマンドサンボ



ダック・キング
マーシャルアーツ



この凄まじいリーチの攻撃は何?どんなキャラか全然分からん。

2キャラが新キャラのようだ。
また、餓狼伝説シリーズならではのラインバトルも健在で、前々作「RB餓狼伝説」のシステムをベースに進化させた、新たな「2ラインシステム」を採用しているらしい。今から「RB餓狼伝説」で予習しておくのもいいかもしれないぞ。
そして、今までのおなじみのキャラクターたちも、新技を装備しているとのことなので、前作から引き続き同じキャラをやろうかなと思っている人も安心(?)だ。
――いまのところ分かっているのはこれだけ。
詳しいことは次号以降で紹介していく予定なので、待て次号ーです。

飢えた狼達



もの凄い煙を上げての強烈なタックル、パワフルなキャラだ。



ギース・ハワード
古武術



秦 崇秀
帝王拳



フランコ・バッシュ
キックボクシング



祝・ギース様復活！レイジングストーム！



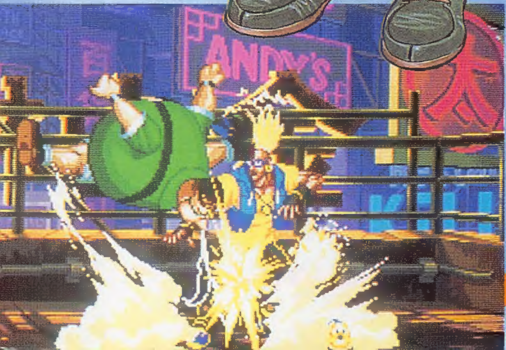
チン・シンザン
太極拳



タン・フー・ルー
八極正拳



望月 双角
正伝無道流忍術



なんか凄いカッコのチン。ダックとp.ちゃんは大丈夫か?



なんか2人ともデカイんですけど…。



マントの中身はもちろんサーベル？死ぬってば…。

これは新技？なんか2人ともカッコイイぞ。

テコンドーVSカポエラ。なにげに背景に十平衛？

燃える九州男児。燃えすぎて自爆か？

プラズマバトルは春にやってくる

STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN

※画面写真や記事内容は開発中のものです。

新学期まで しばしの辛抱!!

前回、前々回と新キャラクター、および引き継ぎキャラクターを紹介したわけだが、写真や説明が足りないというアンケートハガキが続出した。意外と前作を知らない人が多かったらしい。

というわけで、そういったリクエストにお応えして、今回はキャラクターたちの属する陣営や気になる相関関係を特集してみた。

出荷が新年度が始まるくらいだとのことなので、次号のスタグラ2記事は、

いったん休憩

の予定。3月30日発売号からは、ゲームシステムや各キャラクターの技の特徴など、実際に闘うために必要な情報が満載になるので、今のうちにまずはその世界観にドップリひたっておこう。

この世界の住人になれれば、長く遊べること間違いなしだ。

新生・第四帝国

蘇りし皇帝 ビルシュタイン



BACKBONE of BILSTEIN

ハヤトたちに敗れたときに一度死亡したが、万が一の事態に備えて用意しておいた、もう一つの肉体に精神のみを転送し、復活を果たす。

一度はゼータ星からゴアと共に脱出するが、態勢を整えた後に浮遊要塞と共に再来。

今回は、強力なプラズマパワーを持った人間を「生体部品として生きたまま組み込む」ことで、とてつもない威力（地球を軽く吹き飛ばせるほど）を発揮するプラズマ兵器"スペース・エンド"という超巨大なレーザー砲を作り上げている。ハヤトたちを生きたまま捕らえ、そこに"生体部品"として使うことで復讐を果たそうと考えている。

父娘



オープニングカットより。レインの影にはビルシュタインが…。



プラズマの花嫁 レイン

氷の槍が相手を貫く！





武器は太めのプラズマソード。まさに叩っ斬るという表現がピッタリだ。

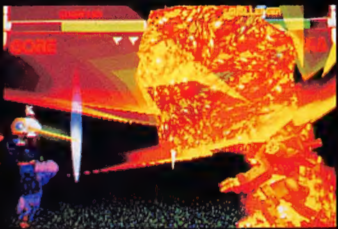


ダークボルテクス・エンド。敵を斬るというよりは叩く感じ。



己の欲望が行動原理

ゴア



メテオストライク！痛くて熱いぞ。

戯れの愛情

すべてはゴアのために

ルカ





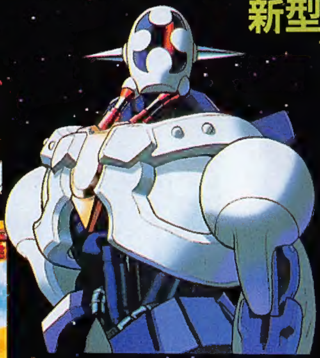
ゴアと同タイプなので、彼女もプラズマ魔術を使うのだ。



美少女コンテストだって負けないんだから！

新型誕生

ベクター



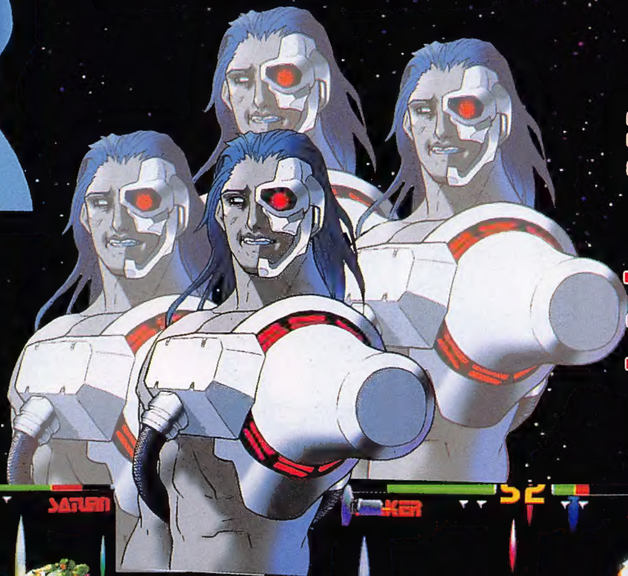


新型のベクターはビームが太いが、前作と大きな性能差はなさそう。

作られし者たち

最強への渇き

シェイカー





ダークネスアーム！プラズマの腕がフル出力で唸る。



ファン ルばりのユニットがサターンを襲う！その名もマータラーバルカン。

唯、ライバルとの決着のため

プリンス





タイプは見たまま。サターンと同じくトリッキーな奴だ。

身中の虫

has passed since
the battle with
the Fourth Empire.

「第四帝国」との戦いより一年の時が過ぎ、



不遇をかこつ将軍

ゲレルト

真紅のプラズマは忠誠の証

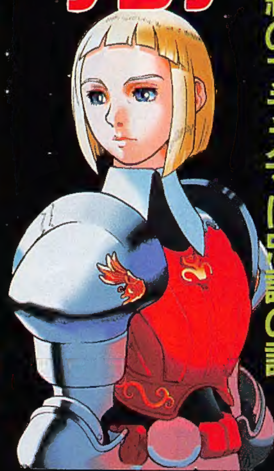
クレア



緋色の疑惑



騎士の鎧をまとう少女は、ゲレルトと同じサーベル使い。



地球連邦軍〈スターグラディエイター〉

星をも砕く戦士たち

"倒す"戦いから"守る"戦いへ



ハヤト



プラズマフィールド展開中は、長剣モードでメッタ斬りだ。

サターン

大道戦士、再び戦火の中へ



プラズマフィールド展開！人形爆弾発射!!



今回のサターンは爆発炎上芸が多彩だ。



絆

仇討ちの終焉に向かって



ジューン

オープニングストーリーより。スペースオペラの香りがプンプン。

A new level of peace and harmony has spread throughout the world.

FREE PLAY

世界は平和をとりもどしていた

However, that battle was only a prelude..

しかし・・・

戦士としての誇り





ド根性で10t爆弾を投げる。くらったら…、想像は容易だろう。

復讐の魂は、再び戦場へと

ガンテツ

今こそ借りを返すとき…



ゼルキン



今回は変形がキーワードのゼルキン。いろんな技で変形するぞ。

Now... The war begins.

それは新たなる戦いの序曲に過ぎなかった・・・

力



失意の参戦だが、そのパワーに衰えはない。

平和の願いをオノに託して

ガモフ





プラズマストライクの皿華爪陣。ヒット後の演出が超カッコイイ。

プラズマ狩人

白虎



みなぎるプラズマ

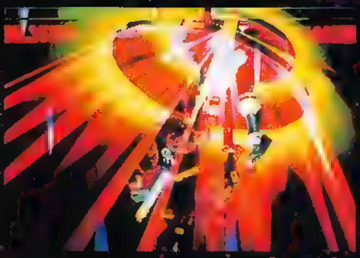
己が道を征く者たち

B.ハヤト

純粋悪より出し戦士

悪の因子





ゲージ必殺技のナイトメアアプレイス。空にいる敵を一気に貫く。



平均的な能力を持つ、ハヤトと同タイプのブラックハヤト。

G・ビルシュタイン

亡霊の謎は彼と共に

G（ゴースト）・ビルシュタイン



BACKBONE of G.BILSTEIN

ハヤトたちに敗れた時に死亡し、肉体は完全に滅んでいるはずだったが蘇生した（原因は不明）。精神は新たな肉体に移ってしまっているため、死ぬ間際に強烈に残っていた「ハヤトへの復讐心」と「闘争本能」のみで行動を起こす。ゼータ星での"ビルシュタインの亡霊"騒ぎの原因でもある。

オメガ

心を持たぬ機械の器

心と精神

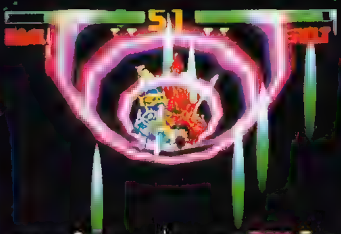


プロトタイプとはいえ、そのパワーは新型ベクターと同等。



イーグル

プラズマ勇者は正義の味方



正義のモズ落とし（俗称）を受けてみよ！実は落としただけじゃ終わらない。



エル

未来

時の流れは私が守る



シューティングスター。リングは華麗な軌道を描いて相手にふりそそぐ。

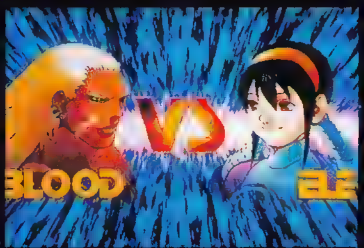


ブラッド

奇縁

復讐は正義か

復讐の炎はいま高らかに燃え上がる





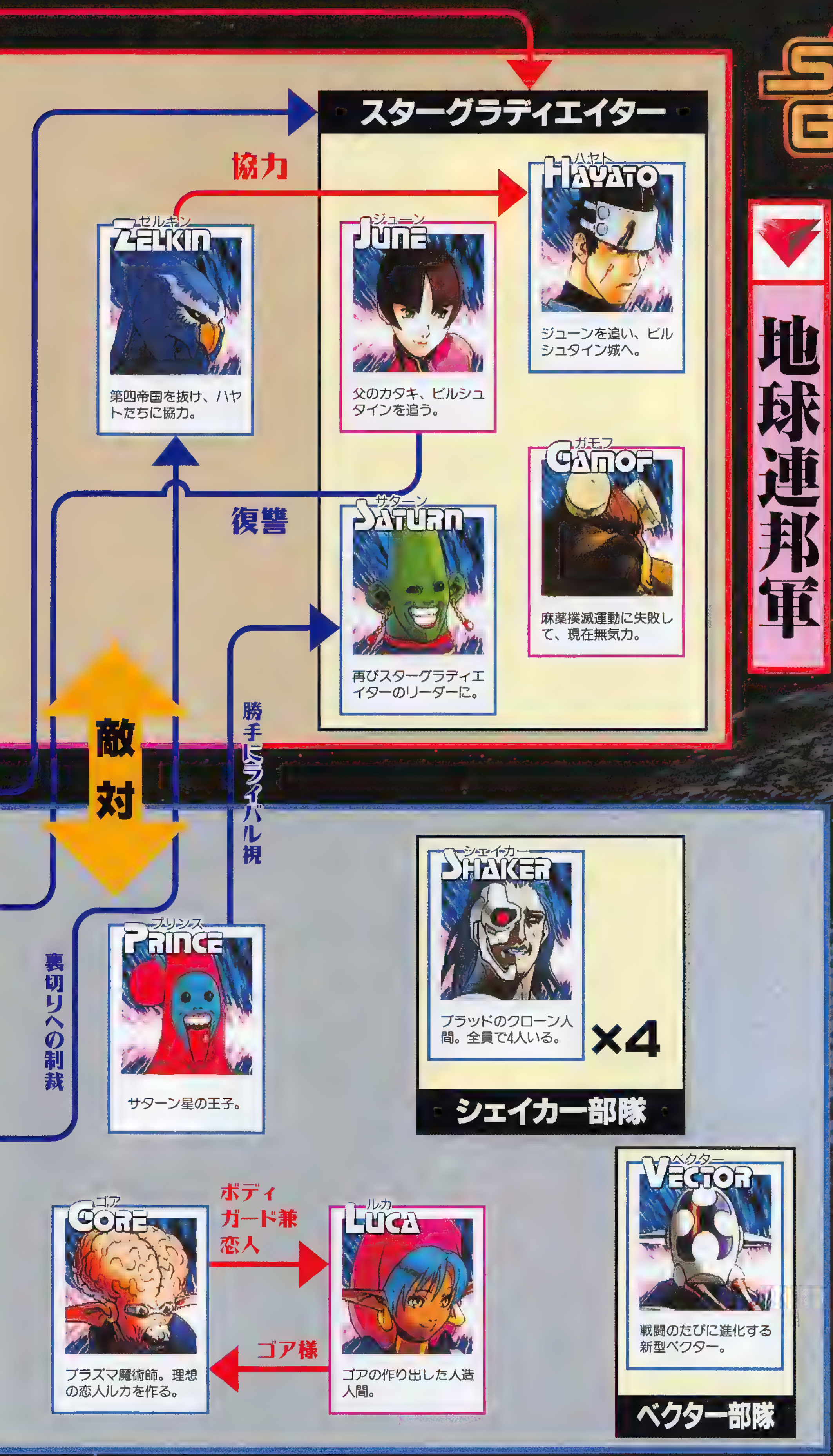


ブレードが太い割には連続技キャラなブラッド。

それぞれの因果は次のページに

STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN

世界背景&キャラクター相関図



ハイパードライブ航法により恒星間航行が可能になった人類は、人口爆発の問題を解消するためゼータ星に植民を開始する。すでに異種生命体の存在を確認していた政府は、異星人との武力衝突を危惧し「地球連邦軍」を発足、有事に備えていた。

時に24世紀後半。多種多様な異星人との友好・貿易、対立・戦争などを経て、人類は安定期に差しかかりつつあった。そんな中、事件はゼータ星で起こる。

ゼータ星駐留の地球連邦軍が、何者かの襲撃を受け、瞬く間に全滅したのである。襲撃した敵に対して既存の兵器はまったく通用せず、連邦軍内では開発が中止されていたプラズマ兵器によってゼータ星は壊滅的打撃を受けた。

ゼータ星を襲撃した部隊は「第四帝国」を名乗り、地球征服の用意があることを告げる。その第四帝国皇帝の名は、「エドワード・ビルシュタイン」。人の思念によって引き出される力、プラズマパワーを解明し、連邦でのプラズマ兵器の開発にも携わったビルシュタイン博士だったのである。

天才物理学者であったビルシュタインだが、あるとき地球征服の野望を抱いて死んだ祖父の怨霊にとり憑かれてしまう。それ以後、自らの肉体を改造し、数々のクローン人間を作り出して地球征服の準備を整えていた。

事態を重く見た地球連邦軍は、プラズマ兵器でなければ第四帝国に対抗できないと判断。プラズマパワーに優れた人物を募り、スターグラディエイターを結成する。

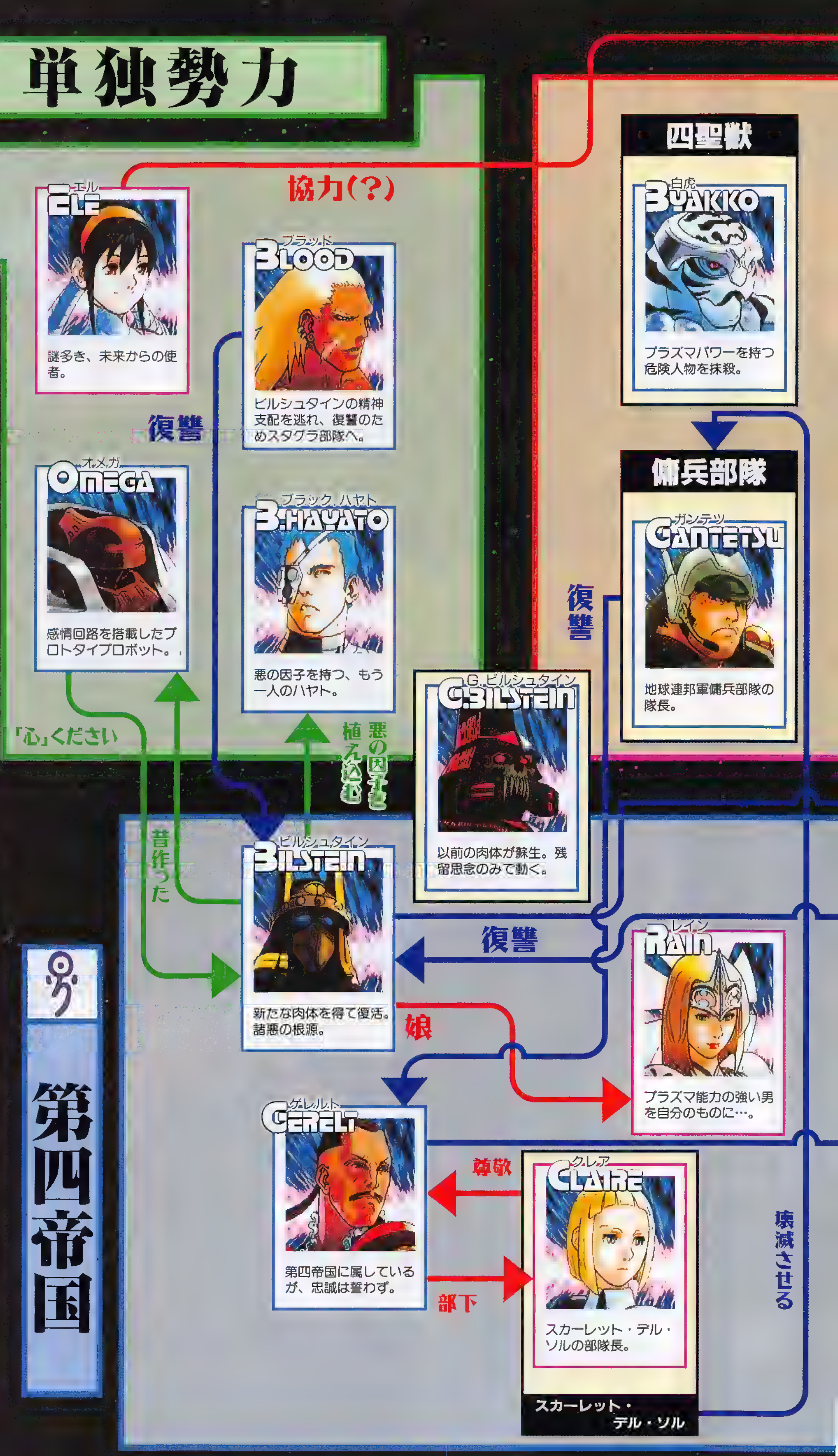
一度は第四帝国を撃退し、ビルシュタインを倒したスターグラディエイター部隊であったが、精神を転送して新たな肉体でビルシュタインは復活。地球を軽く吹き飛ばせるほどの強力なプラズマ兵器「スペース・エンド」を切り札に、浮遊要塞と共に出現する。

今ここに、新たな戦いの幕が開く…。



2126年：地球の人口300億人を突破。
2180年：初の人工工場衛星打ち上げ。
2212年：ドイツの金属企業が超磁力を生みだす「テラジウム」を開発。
2213年：テラジウムを利用した核融合炉の実験始まる。
2214年：ドイツの実験核融合炉で、研究員と実験器具が突如消え去る不可解な事件が多発。
ドイツ科学技術庁は「原因はテラジウムにあり、強力な磁場によって空間が歪められ、別の時空に一瞬にして移動したものである」と発表。
2223年：テラジウムを利用した恒星間航行システムの研究が、国連主導で進められる。
2270年：「ハイパードライブ航法」と呼ばれる宇宙航行法が発表される。それと同時に宇宙移民計画「ノア・プロジェクト」スタート。
2285年：無人惑星探査機「コロンブス23号」、移住可能な惑星を発見。
2288年：異種生命体によって築かれた文明を発見。移民後に侵略される可能性があることを知る。
2290年：「地球連邦軍」発足。
2293年：ゼータ星へ移住開始。
2342年：天才物理学者エドワード・ビルシュタイン、人間の思念により発生する「プラズマエネルギー」を解明。
同年、地球連邦軍、プラズマ兵器開発計画を開始する。
2344年：エドワード・ビルシュタインが、兵器開発のために人体実験を行っていたことが発覚。ゼータ星の終身独房に収容される。
同年、プラズマ兵器開発計画中止。
2348年：ゼータ星の連邦軍部隊、「第四帝国」と名乗る部隊に壊滅させられる。地球連邦軍は、プラズマパワーの優れた人物を集めた特殊部隊「スターグラディエイター」を組織。
スターグラディエイター部隊、第四帝国を撃滅。皇帝ビルシュタインを倒す。
2352年：ゼータ星でビルシュタインの亡霊が現れるとの噂が流れる。調査にあたった傭兵部隊は、謎の武装集団によって壊滅。地球連邦軍はスターグラディエイターを再結成する。

そして…





もう操作には慣れた？慣れてなくてCPU台で練習したいという人はこのページを。次の段階に行きたい人は、ジャストフレーム技を覚えよう！

CPU クラウド、ティファと闘うための条件

1人用プレイ時に、CPU8キャラを6分40秒以内に倒すと、出現！（コンティニュー可）

公開、FFキャラ出現条件！

前号でも紹介したように、このゲームにはPS版『ファイナルファンタジーⅦ』の主要人気キャラ、クラウドとティファがCPU戦で敵となって出現する。

今回は、その出現条件（左記参照）を公開するとともに、そこに至るまでのCPUキャラの倒し方、そしてCPU戦ならではの、対戦では味わうことができないステージの魅力を解説していきたい。

プレイ時間を延ばすためにも… CPU戦ゆえの世界

『EHRGEIZ』はそのゲーム内容に加え、世界観も重要なファクター。それを味わうにもCPU戦をやるのが一番だ！

担当：アディオスTOSHI



これで出現決定。クラウド→ティファの順番で闘うことになるぞ！（もちろんコンティニュー可能）

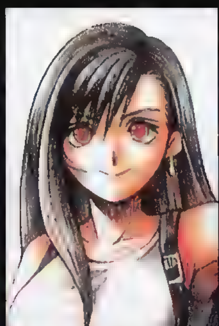


見事6分40秒以内に倒すと、こちらのモーグリの門をくぐっていき、



8人目のキャラを倒すと、普通はこちらの門をくぐっていくのだが…。









CPUクラウドの動きは想像どおり、あの巨大な剣による攻撃が主。もちろん、佐助同様ガード不能で、白刃取りは可能だ。なお、剣は必殺技ゲージを消費して使っている模様。

ティファは飛び道具を多用してくる以外、特徴的な動きを見せない。使ってくる投げ技はかなり高威力なので、対戦時には要注意。

STAGE REVIEW

①DOME（ドーム）



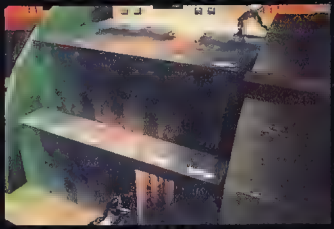
いわゆる第１ステージということで、マットに『EHRGE I Z』のロゴを配したリングステージ。CPU戦、対戦ともにステージ効果は共通。ロープには登れない。

②ROOF（ルーフ）



どこかのビルの屋上。一段高くなっている出入り口、貯水タンクがある部分は対戦でも登れる。一応、CPU戦では一部分だけ柵が太くなり、そこに登ることが可能。

③AIR SHIP（エアシップ）



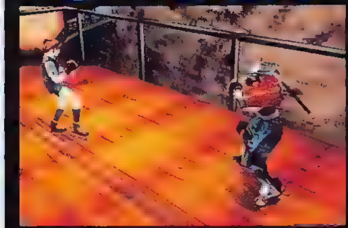
本当に同じステージ?と言いたくなるぐらい、CPU戦と対戦では違う。CPU戦では通常のフィールドに加え、下に3段階ものフィールドが存在。高低差ナンバー１。

④HONG KONG（ホンコン）



ステージ自体はさほど変化なし。上にある少し出っ張った部分が、CPU戦では登れるようになる。狭いステージなので、活用すると、割と開放感がある。

⑤TRAIN（トレイン）



走っている貨物列車の荷台で闘う、このゲームで一番狭いステージ。CPU戦では荷物（丸太）のほうに…と思ったが、行けない。対戦時と変化なし。

⑥COLISEUM（コロシアム）



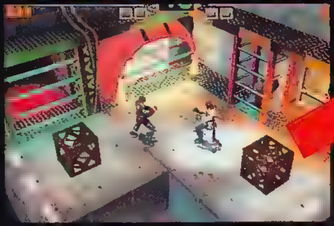
いわゆるナジームステージ。古代の闘技場といった感じで、対戦では登れないアーチ状のところがCPU戦では登れるようになり、右側に一段低い部分ができる。

⑦DIG（ディグ）



CPU戦になると一回りステージが小さくなる分、壁の上に登れる。しかも、そこでは闘うことも可能。そこで待ってると、CPUも向かってくるので、闘ってみては?

⑧SHELTER（シェルター）



無機質な地下室（シェルター）といった設定。CPU戦時には上のギャラリーの柵がなくなり登ることが可能。また下のほうに窪みができ、相手を追い込みやすくなる。

CPUのうまさを逆手に取れ！

ここからはどんなキャラでも応用できる、共通の対CPUパターンを説明していこう。

キャラの出現順は、基本的に**猪場→ジョー→三島→李書文→陽子→ナジーム→ハン→自キャラの順番になっている。**なお、佐助は自分が使っているキャラのステージに入る。

さて、人にもよるが、陽子以降を後半の〝強キャラ〟とここでは区別することにする。

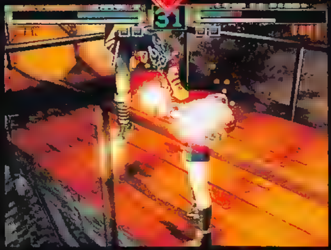
では、まず前半のキャラだが、はっきりいって何をやっても勝てる。が、それでは攻略にならないので、一応弱点を言っておくと…下段技はほとんどガードしない。だから、倒れる下段技を持ってるキャラは、延々それを繰り返していけばOK。加えて簡単に投げられてくれるので、多少強引でも投げ技を仕掛けていこう。

次に後半のキャラ。もちろん、たいていの攻撃の対処法がうまいのは言うまでもない。つまりインタラプトで返してくることが多いわけだ。これを逆に利用して、起き上がり等にインタラプト不可の技を重ねていくと、面白いようにくらってくれるのだ。

インタラプト不可技は、全キャラ常備しているものではG＋上＋必で出るジャンプトーキック（仮）がそれに該当する。ただ、この技は威力が低いので、各キャラでもっといいものがあればそれに越したことはない。モーションにジャンプが組み込まれているものが、たいていインタラプト不可技だ。



まず投げたりしてダウンを奪い、起き上がってくるのを待つ。



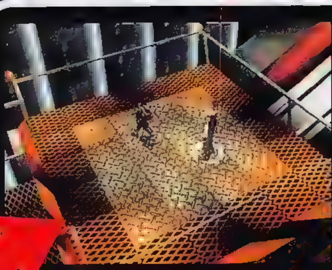
後はインタラプトできない技を重ね、繰り返していけばいい。

また、重ねるタイミングのほうは、CPUが起き上がったと確認して（起き蹴りはまず出してこない）から出すようにすると良い。というのも、このゲームのCPUは、ダウン後なぜか、なかなか起き上がってこないときが多い。これを確認せずにあらかじめ出しておいてしまうと、ガードされるばかりか、反撃も受けてしまうので注意してほしい。

ちなみにクラウド、ティファを出したくてタイムを早めたい場合は、このパターンは少し遅くなる。

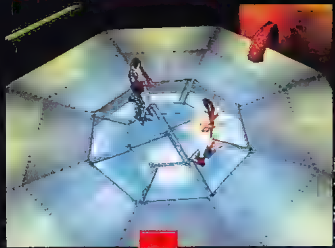
しかし全ラウンド2本で勝っていければ十分に間に合うし、仮にときどき1本取られても、コンティニューさえしなければ何とか間に合うはずだ。

EXTRA STAGE ⑨ELEVATOR（エレベーター）



大型の貨物用エレベーターで、それが下降中のところで闘うクラウドのステージ。さすがにリングアウトしやすく、登れるところは1つもない。一段下がっている部分もあり。

EXTRA STAGE ⑩UNDER GROUND（アンダーグラウンド）



最地下にあり、CPU戦でのみ見ることができるティファのステージ。シェルターと違い、温かそうな不思議な雰囲気を持つ。一段高くなっている部分がある。

BOSS!?

果たして最後に待ちかまえる敵とは…。追って、掲載していくぞ！

前号では技表掲載のみだったが、今回は各キャラごとの基本戦術を分析！これを読んで、自分のキャラを選択するときの参考にしてくれ。

担当
●三島 拳＝GYU
●YOYO陽子＝伊勢猫
●NASEEM＝スー
●佐助＝C・LAN
●李 書文＝GYU
●JO＝借金
●DASHER猪場＝アディオス
●韓 大韓＝ちゃっきー

三島 拳

因縁めいた名を持つ主人公。某流派を彷彿とさせる打撃技の数々と、軍隊仕込みの必殺技を使いこなせ！

三島流「打撃の心得」

三島拳は、傭兵上がりといったプロフィールからわかるように、地雷やグレネードといった、兵器を使った必殺技が特徴的なキャラ。もちろんそれらをうまく使ってこそ、このキャラの面白さが際だつというところだが、とりあえずオーソドックスに接近戦の基本から解説していこう。

まず相手との間合いが近づいた場合に、出の早い技で先手を取ってみることにしよう。

この場合に有効なのは、発生の早いアーミージャブ（上）から派生するコンビネーション系の技だ。特にジャブから中段のパンチに移行する連続技、**マッハパンチ（上、下、上、上、上、上、上、上、上、上、上）**が使える。最後まで出し切らず、2、3発止めで使っていくのもいいだろう。


ジャブから中段のパンチに連携するマッハパンチ。先手はコレで…。

また、ジャストフレーム技のファイナルインパクト（上、上、J上、上、上、J上、上、J上、上、上、上、G）も、同様に使い方で高い効果を発揮するはずだ。

さて自分が有利な状態で打撃を繰り出せる場合は、ダウンを奪える中・下段技で、2択を迫ってみるのもいい。この場合のオススメ技は、下段の**ヘルスピン（下＋必）**と中段のブレイクナックル（下＋必、上）、そして**ディバイドタイル（ステップ上）**だ。

ちなみにヘルスピンは、ジャストフレーム入力で下↓中段のヘルスピンエルボー（下＋必、J上）に派生させることができる。またディバイドタイルからも、ヘルスピンエルボー（ステップ上、下、J上）やブレイクナックル（ステップ上、上）に派生できる。


ダウンを奪える下段技、ヘルスピン。中段との2択に使おう！

そして反対に相手に攻め込まれた場合は、ライジングアッパー（上＋必）で対抗するといいだろう。リーチこそ短いが、発生が早く、カウンターを取ることに適しているぞ。

三島流「必殺技の心得」

相手との間合いが離れたところでは、必殺技を使った攻撃が有効だ。

まず遠く相手を直接的に攻撃する場合は、飛び道具のアームガン（必）を使おう。この技はホーミング性能こそ低いが、その弾速の速さはピカイチ一回避動作でよけられそうな場合は、ダブルアームガン（必、必）などを使ってフォローし、相手にスキを突かれる恐れがない状況なら、ホーミング性能の高いトリプルアームガン（必押しっぱなし）を使ってみるのも手。

また、地雷によるトラップを敷くのも重要な戦術だ。地雷を置けば相手の行動範囲を制限することができるし、地雷のそばで攻撃されても、その爆風で相手を吹き飛ばすこともできるからだ。この地雷を設置する方法は2つ。どちらかというと立ち止まって設置するプットマイン（レバー入れ必）よりも、移動しながら設置できる**ローリングセットマイン（前転中に必）**のほうが安全だろう。また、どちらも一定時間で発火するほか、Gボタンを押すことで任意に発火させることができるぞ。


移動しながら地雷を設置できるローリングセットマイン。使えます！

そしてもうひとつの必殺技、グレネードスルー（ジャンプ中、必）。この攻撃は地雷とは異なり、任意に発火させることはできないので、その使用には注意が必要だ。

オススメ技 PICK UP!
- ●マッハパンチ（上、下、上、上、上、上、上、上、上、上、上）
- ●ヘルスピン（下＋必）
- ●ディバイドタイル（ステップ上）
- ●ローリングセットマイン（前転中に必）

YOYO陽子

スタンダードで理解しやすい攻撃と多彩な浮かし技をメインに、相手をガンガン押して攻めていこう！

連携技の数こそ少ないほうだが、技自体は使いやすいモノが多い陽子。ところが、必殺技は効果が特殊でダメージ源としては頼りない。とりあえずは理解しやすい打撃技をメインにして闘ってみよう。

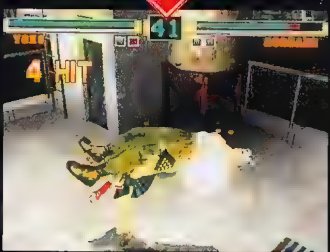
打撃を重視！

オートガードや歩き中と、何かと立ちガードを多用する「EHRGEIZ」。こうなると必然的に下段攻撃を狙い、相手の動きを止めていきたいところだ。

走りからのセオリーである流滑腿（走り中、下）でダウンを狙うのは当然として、立ち技の基本となる脛蹴り（立ち、下）からの連携技としては、連旋払（下、下、下）を主体に3段目が中段判定の二旋傾墜（下、下、上）や二旋還魂（下、下、必）での浮かし、あるいは地旋飛翔脚（G＋下、上、上、上、上）などの連携技を使って相手の動きを止めていく。

また、脛蹴り後はキャラがしゃがみ状態になることを利用すれば、三日月（立ち上がり、上）や輪廻掌（立ち上がり、上＋必）などといった、立ち上がり中段攻撃を円滑に出していくこともできる。


走りからの疾風月がしゃがんでいる相手にヒットすれば…、


連垂天脚や満月などの空中コンボを狙っていけるぞ!!

さて、これで相手が下段を警戒してしゃがんで動きを止めたなら、今度は出の早い中段である満月、鬼子母神蹴り（歩き中、上、上、上、上、上、上）や、走り状態からの浮かし技である疾風月（走り中G＋上）を狙っていくといいだろう。

ちなみに、疾風月で相手を浮かせた後は、連垂天脚（上、上、上）や連旋払、満月などを空中コンボとして決められる（受け身可）。

引き寄せてどーする？

陽子の必殺技である各種のヨーヨー攻撃。スピードはそれなりだが、攻撃が直線的なうえに、手元へ戻ってくるまで動けなかったり（必殺技後必で引き戻し）と、いまひとつ。

こういったデメリットがある代わりといってはなんだが、ヒットしたモノを引き寄せるといった特徴がある。この引き寄せ、障害物は当然として対戦している相手をも瞬時に引き寄せることが可能。この引き寄せ後の優位を生かして、投げを基本に、相手が走りやしゃがみなどで投げを回避しようとするなら打撃と、相手に対して択一を迫っていくことができる。


脛蹴り後はしゃがみ状態なので、うまく利用しない手はない。

しかも、ある程度の距離なら、ダウンしている相手も引き起こすことができるので、有効に使えば相手を継続して攻めていける。

ちなみにビー玉（ジャンプ中、必）は、上に乗った相手を転ばせられるが、自分も転んでしまうので注意してほしい。

オススメ技 PICK UP!
- ●連旋払（下、下、下）
- ●地旋飛翔脚（G＋下、上、上、上、上）
- ●満月（上＋下）
- ●疾風月（走り中 G＋上）

『EHRGEIZ』全8キャラ基本戦術

第1弾

NASEEM

キックボクシング仕込みの全キャラ中最多のコンビネーションで相手を葬り去れ！

いかにもファイティングポーズがソレっぽいナジーム。前号や19ページの技表をみるとわかるとおり、上段、下段から派生する連携がハンパじゃない。これらの中から、まず覚えていきたい技を紹介していこう。

走りから出る技は!?

まず『EHRGEIZ』で最初にできる行動である「走り」。ここからは上段、下段、上＋下同時押しの中段攻撃ができる。これらの中でも特に使いやすい技が、下段のスライディング（走り中に下）で、発生も早くガードされにくい。またダウンしている相手への追い打ちにも使えるので、まずこれから覚えよう。

次に上段のデスハンマーワン（走り中に上）だが、連続で上攻撃ボタンを押すことで、4発まで連続攻撃可能なトリプルデスハンマー（走り中に上×4）になる。2発目以降が中段で、3発目で相手を浮かせることができ、4発目が空中でヒットするが、ガードされやすく、攻撃タイミングも一定なので、インタラプトの的になりやすい。途中で止めて、インタラプトを事前に防ごう。

気になる連携は!?

ナジームのコンビネーションは手数は多いが、「下、中下」のようないやらしい連携はなく、何段目で下段を出すかがカギになる。その選択は2発目から可能で、3発目になると上攻撃ボタンによる攻撃は中段判定になるので、事実上3、4、5発目まで2択を迫ることができる。

その中でも手数の多い、**ボーンブレイクコンビネーション**（上、上、上、下、下）と**ボディブレイクショット**（上、上、上、上、下、下）をメインに攻めるといいだろう。

しかし、ナジームのコンビネーションは、出している間の移動速度が遅いので、走って逃げられてしまう場合が多い。よってコンビネーションは、相手を逃げにくい状況（リングのコーナーや、箱を利用したスポットなど）にして使うのが理想だ。

また、最後が下、下のコンビネーションは単発でも出すことができ、ヒットすると相手をひるませることができる、このダブルローキックが出る。

このダブルローキックの2発目がヒットした直後はしゃがみ状態になっているので、そこで上段攻撃ボタンを連打することで、立ち上がり途中技の**ロケットアッパー**を出せる。このロケットアッパーは中段攻撃で相手を浮かせることができるので、そこから空中コンボが狙えるぞ。



必殺技「デスペレートファイヤー」。このときナジームに死角なし！



浮かせ技のロケットアッパー。上段攻撃をスカした直後にも使えるぞ。

必殺技が便利！

ナジームの必殺技である、**デスファイヤー**はガード不能の飛び道具だが、とても出が早く、上体をそらしながら出すので、モーション中に相手の攻撃でつぶされにくい。これを利用して、コンビネーションを途中でやめてから出すと、とてもよく当たる。

また、相手が遠い間合いでダウンしている場合は、すかさず必ボタンを押しっぱなしにしよう。すると攻撃力がアップし、最大まで溜めると2発同時に発射されるデスペレートファイヤーになる。

このときのホーミング性能は高く、相手はかなり逃げにくい。しかもダメージも高いので、ゲージを余すことのないように試合を組み立てよう。

オススメ技 PICK UP!

- ●ボーンブレイクコンビネーション（上、上、上、下、下）
- ●ボディブレイクショット（上、上、上、上、下、下）
- ●ロケットアッパー（立ち上がり途中　上）
- ●デスファイヤー（必）

佐助

連携技にしろ浮かせ技にしろ、佐助のキーとなるのはガード不能の刀技。白刃取り上等で臨め。

ガード不能で叩っ斬る！

佐助の特徴は、刀を用いたガード不能の固有技群にある。刀技に対しては白刃取り（タイミングよくGボタン）という対抗策があるものの、基本的にガード不能という属性は非常に大きなメリットだ。

『EHRGEIZ』は新しいゲームだけに、技の細かい説明をしてもまだピンとこないかもしれない。とりあえず今回は触ってもらうために、最低限覚えてほしい固有技をいくつか紹介しよう。

まずは簡単なところから。相手に近づいたら、とりあえず上ボタンを連打してみよう。パンチ2発の後、3発目に刀を振り下ろすはずだ。慣れてきたら、今度は上上上の後、下→上と押してみる。すると刀から足払い→斬り上げという連携になる。これが**酷連刃**という5段技だ。

酷連刃で相手がダウンしたら、すかさずG＋下＋必と入力。すると、山なりの軌道を描いて相手に斬りかかる**兜割り**が出る。兜割りはホーミング性能が高く、追い打ち以外にもいろいろと使える局面がある。



ホーミング性能が高く、かつダウンした相手にも当たる兜割り。

まずはこの2つを覚え、確実に出せるようになろう。

浮かせ技・登龍斬と追い打ち技・双弧斬

操作に慣れてくると欲が出てくるもの。空中コンボやコマンド投げも狙ってみたくなってくる。ここでは浮かせ技である**登龍斬**をどうやって当てるかを考えてみよう。

登龍斬のコマンドは、立ち上がり途中に上ボタン。つまりしゃがみ状態からしか出すことができない。しかし素直にGを押してしゃがんでみても、相手は遥か彼方、あるいは中段技などをボコスカくらってしまう…。登龍斬を出すときは、しゃがみ状態を作りつつ、相手との距離が離れない連携を使う必要がある。

最初のうちオススメなのが、走り＋下のスライディング。スライディングで転ばせた後、すぐに登龍斬を出せば相手が起きれば浮かせることができ、寝たままでいてもダウン攻撃になる。もちろん回避法はあるが、まずは騙されたと思ってこの連携を使ってみてほしい。

また下＋必の地閃、歩き＋下下の水蜘蛛といった技もしゃがみ状態に移行するので、これらから連携させてもいい。

登龍斬で浮かした後に入れる技としては、上＋下の弧転昇や弧転昇からの連携技**双弧斬**（上＋下、上＋下、上）がいい。

弧転昇は発生が早く、さらに中段、なおかつインタラプトされず、ガードされてもスキがないといいことずくめ。空中コンボならずとも、割り込みや返し技に何かと重宝する技なので、必ず覚えておくように。

なお、双弧斬二段止め（双弧昇）の後は、空中＋必の煙幕を出すこともできる。起き攻めも兼ねた連携として有効だぞ。



浮かせた後は双弧斬で追い打ちしよう。単体で使ってもよし。

今回はとりあえず超基礎ということで、対策の有無などはあまり考えずに説明したが、慣れてきたら、他の技やジャストフレームも使ってみたり、受け身された場合も考えて動いてみよう。

オススメ技 PICK UP!

- ●酷連刃（上、上、上、下、上）
- ●兜割り（G＋下＋必）
- ●登龍斬（立ち上がり　上）
- ●双弧斬（上＋下、上＋下、上）

李書文

伝説の拳法家に二の撃ち要らず。強力無比な打撃技と、神のごとき槍さばきで勝利を手に入れろ!

突進力に優れた技で攻める

李書文には、突進力に優れた中段攻撃が豊富に揃っているので、それらの攻撃を生かした直線的な攻めを行うことが基本となってくる。この場合に有効な攻撃は、**転身打掌（上、上、上、上）**と**伏虎倒撃打掌（歩き中上、上、上）**の2つだ。

まずは前者の転身打掌。この連携技は発生が早く、3、4段目で相手をダウンさせることができる。3、4段目にディレイをかけると特に効果的だ。


4段連携の転身打掌。発生が早く、使いやすい。

そして後者の伏虎倒撃打掌は、1段目の発生こそ遅いが、2段目をカウンターヒットさせれば相手を崩すことができるのが特徴。

また、3段目が発生する前にレバーを左右どちらかに入れると、モーションをキャンセルして軸移動することができるので、相手を揺さぶるには最適の技といえる。


伏虎倒撃打掌の3段目はレバーでキャンセル可能。軸移動で惑わせろ!

下段技を織り交ぜてダメージを与える

前出の連携技で相手にプレッシャーを与えたら、下段技で直接ダメージを与えていきたいところ。ここでオススメなのは、**地掃蹬膝（下、下）**と**腓襲脚（ステップ下、下）**の2つだ。

まず前者は下段→下段の連携技だが、これは下段→中段の地掃天捶（下・上）と使い分けることで、より効果を発揮できる。


下→下段の連携技、地掃蹬膝の1段目。2段目を中段に変更可能。

そして後者は下段のダウン技で、追加入力（ステップ下、下、上）で、下段→中段の連続技に派生させることもできる。両方をうまく使いこなそう。


下段ダウン技の腓襲脚。ステップ入力をマスターせよ!

必殺技の使いどころ

李書文の必殺技は槍術で構成されている。これはリーチに限りはあるが、他の必殺技にはない強さを持っている。その中でも特に有効なのは、神槍（必）と降下槍（ジャンプ中　必）の2つだ。この2つを有効に活用したい。

神槍は中間距離でのせめぎ合いに有効。ちなみに派生技の神槍二段（必、必）は確実に回避される方法があるので、使う必要はない。

一方、降下槍は中間距離でも、相手が突進してくるような状況で使う。この技はジャンプ中に槍を繰り出しつつ後退するといった性質を持っているので、相手にスキを狙われにくいハズだ。


バックジャンプしつつ槍を振り下ろす降下槍。無茶苦茶使えるぞ!

オススメ技 PICK UP!
- ●転身打掌（上、上、上、上）
- ●伏虎倒撃打掌（歩き中　上、上、上）
- ●地掃蹬膝（下、下）
- ●腓襲脚（ステップ下、下）

JO

遠心力を生かした、手足が織りなす華麗なるダンスでヒット&アウェイ。

国籍なし。死亡確認済み。そして、囚人。容姿からは決して想像することができない能力を持つ少女?それがJOである。

流れる動きは全身凶器

オススメ技を4つピックアップしてあるが、今回は最初ということで、JOの動きがわかりやすく、比較的入力の易しいものを選んでみた。

技のコマンドの後ろにある、（A）、（B）というのは、その技がキャンセルできるポイントであることを示している。（A）は技を出す途中に後ろ向きで止まり、（B）は技を出さずに移動する。やり方は、技の入力後に（A）がレバー後ろ入れで、（B）がレバー横入れ。つまり下という技なら、下を押した後に横に入れるということだ。

ここでいう後ろや横はJOから見た方向なので、JOの向きによって常にコマンドの入力方向は変わる。まずは慣れが必要だ。

ネイチュアロー（下）は、下段攻撃というだけでなく、前述した通り移動手段にもなる技。相手を惑わせる可能性が高いので研究していきたい。


右を向いているならAはレバー左、Bは上か下となる。

ウィングキック（上+必）は、リーチがそこそこ長い中段攻撃。攻撃力も早く、逆立ち状態で相手を蹴るため、インタラプトされないという性質を持っている優れ技。そのため反撃にも向いている。

ウィングキックは派生も多く、下につなげればウィングキックヒット後に受け身を取られなければ連続ヒットする。上+必、下、下（A）、上、上+下、下（B）という具合に技が出るので、まずは技を出して楽しんでみよう。


出が早いので攻めにも反撃にも使えそうで◎。

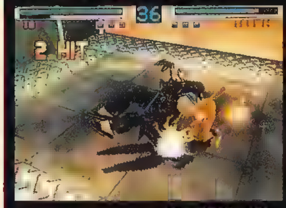
プリズナーキックス（上、上、上）は3回連続して回し蹴りを見舞う技。判定はすべて中段だが、1発目がヒットすると2発目が空振る欠点もある。攻撃力発生が早く、また3発目の後は（A）のやめが可能。ほかに上、下、下や上、上、下などバリエーションも豊富なので使いやすい。

チェンジフォーム（必）は、狼に変身する必殺技。変身した後は移動スピードが上がるだけでなく、出せる攻撃のすべてがなんとガード不能となるのだ。他のキャラの必殺技がどれもガードできないわけだから当然といえば当然のこと。だが自分が凶器に変わるのだから相手に与えるプレッシャーは大きい。変身後は必殺技ゲージが減り続けているので、ゲージがなくなるまでが勝負となってくる。

また、変身した後はなるべくたくさんの攻撃を当てていきたいが、狼になった状態で相手の攻撃をくらうと強制的に元（人間）の姿に戻されてしまう。自分から人間の形態に戻りたいときは、再び必を押せば戻ることができるぞ。

チェンジフォーム後に出せる攻撃はいろいろある。上や下、上+下などとりあえず自分で出してみて、相手に逃げられないような連携を考えていくとおもしろいだろう。

チェンジフォームについてもう1つ付け加えると、入力して変身する瞬間のジャンプにも攻撃力は存在する。



変身モーションを当てたときには移動中の上+下が決まりやすい。

オススメ技 PICK UP!
- ●ネイチュアロー（下（B））
- ●ウィングキック（上+必）
- ●プリズナーキックス（上、上、上（A））
- ●チェンジフォーム（必）

DASHER猪場

雰囲気的にいかにも投げキャラで、打撃技が少なそう…。しかし安心してくれ、そのとおりだから。

従来の3Dポリゴン格闘ゲームにも"投げキャラ"というのはいたが、バランス的配慮から打撃技だけでもそれなりに戦えるように調整されていることが多い。しかし猪場はこれには当てはまらず、やはり投げないと勝てないようになっている。

ゲージの消費を抑えて、相手の体力を削る！

まずは**ローリングアッパー（上＋下）**から見ていきたい。

猪場特有にして最も使いやすい中段打撃技といえばコレ。何といっても出るのが早く、ダウンも取れる。相手の打撃をガードした後の反撃技や、連携に割り込ますように使っていくと有効。

しかしリーチがないのがかなり痛い欠点で、それさえ補えればかなり強力な武器となることだろう。


リーチだけが心配。出の早さ、隙のなさは一級品。

次は**ターンローキック（下＋必）**について。

下段の回し蹴り。一見リーチはあるが、出るのが遅すぎて使えないのでは…と思う人もいるかもしれないが、回ることで広範囲に攻撃判定が出て、意外に当たりやすい。

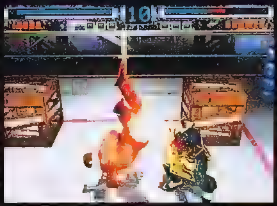
またモーション中の姿勢が低く、相手の攻撃をスカしため、混戦状態でもなかなか頼りになるぞ。


この姿勢の低さが鍵。少々の打撃なら、この通りスカしてくれる。

そして注目は**ホーミングボディプレス（空中降下中　必）**。ただのボディプレスだが、ホーミングし、なおかつガード不能であるところがミソ。

極端な話、この技は空中で落とされたり、よっぽど相手がうまく避けない限り当たるものと思って差し支えない。それほど強力な技なのだ。

ただしゲージを消耗するし、ヒット後は相手の起き上がり蹴りをガードしなくては（走って回避できない）ならないので、そのへんとの兼ね合いが難しい。当然のことながら決定打にはならないので、これだけで勝とうとは思わないでほしい（思わないか？）。


これが当たらないとはいわせない!?ゲージの消費には注意。

最後は、なんといっても**ダッシャーボム（必）**だろう。

入力後、走っていきパワーボムを仕掛ける、猪場最終兵器。これを決めたいからこそゲージは取っておく必要がある。何せこれ1回で3分の1も消費するのだから…。とにかく猪場はこのDボムを使って起き上がりを攻めることが、すべてといっても過言ではない。つまり猪場の戦略のすべては、ゲージを使わずに相手の体力を削るだけ削り、チャンスにゲージ（Dボム）を一気に放出するといった感じ。

猪場のさらに具体的な戦術については、次号で説明していくつもりだ。


寝ている相手にも決まる。このへんの選択肢は次号で。


走っていってボム。この後起き攻めを行うのが必勝パターン。

オススメ技 PICK UP!
- ●ローリングアッパー（上＋下）
- ●ターンローキック（下＋必）
- ●ホーミングボディプレス（空中降下中　必）
- ●ダッシャーボム（必ボタン）

韓大韓

義足から発射されるミサイルと、スケアクロウと呼ばれる片足上げが特徴的。華麗なる足技を使いこなせ！

打撃技はどれも一長一短。これといった強力な技がなく、使いこなすのが難しい印象も強いハン。まずは出しやすい技を中心に組み立てていこう。

ミサイルからの攻め

ハンの飛び道具は、ご存じ、義足から発射されるミサイルである。ほかのキャラに比べて発射するまでに時間がかかり、かつ初速も遅くなっている分、ホーミング性能がかなり高いのが特徴。発射されたあとは障害物に当たるか、一定時間が経過して爆発するまで相手を追い続けてくれる。画面外に出たミサイルが戻ってきて、相手の背中にヒットすることすらあるほどだ。


ハンの飛び道具は、ホーミング性能バツグンのミサイルだ。

この特徴を生かした戦術を考えると自然に思いつくのが、自分が発射したミサイルを追いかけ、相手に接近するという方法。ミサイルを発射したら走ってそれを追いかけ、回避しようとした相手を打撃技で攻め立てる、という寸法だ。

このときに使う技は、ハンティングトマホーク（走り　上、上、上）やグランドチャクラム（走り　下）がとりあえずお手軽。ミサイルを避けようとした相手にこれらの打撃がヒット、さらに戻ってきたミサイルまで当たる、なんていうのが理想型だ。


ミサイルを回避した相手に、走りからの攻撃を仕掛けよう。

慣れてきたら、ハンティングトマホークの代用にジャスト技であるコンボトリオットや、その途中止め（〜ライトスケアクロウ）を使ってみるといい。これで、さらに攻撃の幅が広がる。

相手をダウンさせることに成功したら、発生が早く、2段目がダウン中にヒットする**スワロースラスト（下＋上、上）**や、ブレイドキック（下）スタートのジャスト技であるインジャリーフレイルやダイイングフレイルなどでさらに攻め立てよう。

スピアキックからの派生技

そのほかの打撃技では、スピアキック（G＋下）からの派生に注目。下→中→中と流れるジャベリンコンビネーションは3段目のリーチが長いのが特徴。ヒットすればダウンを奪うことも可。ただ発生は遅いので、少し遠間から"置いておく"感じで使っていく。


中段への派生となるジャベリンコンビネーション。中間距離で使おう。

もう一つの分岐である**デスフレイル（G＋下、下、下、下）**は、4発すべて下段。これで下段を警戒させ、しゃがみ状態になる2発止めから中段の浮かし技、トゥーアックス（立ち上がり　上）につなぐ、という使い方も効果的だ。

また第3の連携として、ジャスト技となるコンボブラッドハウンド、コンボハーキュリーズへの派生がある点に注目。使い慣れてきたら、連携の選択肢に組み込んでいきたいところだ。

オススメ技 PICK UP!
- ●スワロースラスト（下＋上、上）
- ●ジャベリンコンビネーション（G＋下、上、上）
- ●デスフレイル（G＋下、下、下、下）
- ●ハンティングトマホーク（走り　上、上、上）

強力な連携技を手に入れろ!?

ジャストフレーム技表一覧

各キャラクター固有のジャストフレーム技を公開!
焦らずにタイミングを取って、入力するのが成功の秘訣だぞ!

EHRGEIZ

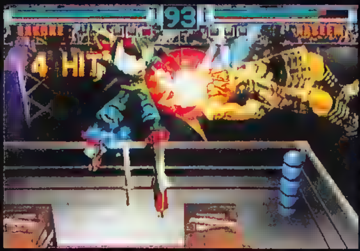
担当:伊勢猫

前号ですでに掲載されている各キャラの技表に加え、今回は「ジャストフレーム」技と、一部新たに追加されたキャラ固有技を完全網羅。

まずはこのページで、耳慣れない「ジャストフレーム」技について、詳しい説明をしておくことにしよう。

ジャストフレームって何?

エアガイツ独自のシステムである「ジャストフレーム」技とは、JUST(正しい)



龍昇連撃闘舞などは、攻撃がヒットしていないと後半は出ない。

FRAME(コマ、フレーム)と言葉が意味する通り、**タイミング良く決められたポイントで、攻撃ボタンを押すことによって繰り出すことができる連携技**のこと。

感覚としては、2D格闘ゲームの目押しコンボを想像してもらえれば非常に分かりやすく、ジャストフレーム=目押しコンボと考えてもらって、基本的に問題はない。

さて、具体的なジャストフレームの入力タイミングは、入力する攻撃判定の発生直後がその基本形。左の表のように連携技の3段目にジャスト入力がある場合、そのひとつ前である2段目の攻撃判定が発生した直後に3段目のコマンド入力をしてあげれば、ジャストフレーム完成!といった感じになってくれる。

ただし、中には入力のタイミングが遅めに設定されている場合や攻撃がヒットしていないと連携に派生しない技(佐助の龍昇連撃闘舞、三島のファイナルインパクトなども)あるので、いろいろ試そう。

特殊なジャスト技

ジャストフレーム技の中には、特殊な入力を必要とする場合がいくつかある。

その1つ目が、攻撃ではなく、特定の動作にタイミングを合わせてコマンドを入力するタイプ。代表的なモノとしては、李書文のレバー入力後~ジャスト上や、ジョーの背中向け~ジャスト上がそれ。

2つ目としては、基本形とは逆に、入力タイミングが攻撃判定の前にあるタイプで、佐助の幻地閃や連撃幻龍などがこれにあたる。

これら以外で特殊なジャスト技としては、ジョーのジャストインフィニティがそれにあたり、2つ目と同じく攻撃判定の発生前に入力ポイントがある。しかも、佐助の場合とは違って、攻撃モーションをキャンセルせずに入力を繰り返すことで、技名の通り無限にジャスト技を繰り返して出していくことができるようにもなっている。

時間の流れ

1段目



連携のスタート部分は、他の連携技と同じく、普通に出すことができるので問題なし。

2段目発生



3段目の先行入力を受け付けているこの時点でコマンドを入力してしまってはダメ…。

ジャストフレーム



2段目までを入力したら、気持ち遅らせて3段目のコマンドを入力。基本はコレでOK!

完成!



しっかりとジャストフレームで入力できていれば、専用のエフェクトが出るので一目瞭然。

タイプ別ジャストフレーム一覧表

基本入力タイプ1



ジャストフレーム技のたいがいはこのタイプで、ジャストをかける1つ前の攻撃判定発生直後が入力ポイント。とはいっても、中には受付時間が短く、入力がシビアな場合もあるので簡単でもない。

基本入力タイプ2



李書文の特殊移動やジョーの背中向け後は、基本的に動作モーションの終わり際にジャストフレームの入力ポイントが設定されている。感覚的には、基本タイプ同様、入力を気持ち遅らせて入力。

攻撃キャンセルタイプ



佐助の幻地閃と連撃幻龍などは、基本タイプと逆に、攻撃判定の発生前にジャストフレームが設定されている。ちなみにジャスト技ではないが、李書文のレバー左or右入力も攻撃をキャンセルして出す。

先行入力タイプ



最も特殊な入力のジャストインフィニティ。ジャストフレームのポイント自体は2段目と3段目の間で、地面に両足を付けたぐらいが入力ポイント。以降は同じタイミングで入力すれば無限に出せる。

全8キャラ分

「EHRGEIZ」ジャストフレーム技表一覧

技表の見方	コマンド省略一覧
●上＝上攻撃ボタン　●下＝下攻撃ボタン	●しゃがみ＝G押したまま
●G＝ガードボタン　●必＝必殺技ボタン	●立ち上がり＝G押して放す
●＋＝同時押しを表す	●歩き＝G押したままレバー入れ　●走り＝レバー入れ
●レバー入れ＝どの方向でもよいので、レバーを入れる	●ステップ＝G押したままレバー入れニュートラル

コマンドの前に「J」が付いている技は、ジャスト入力を表します。ジャスト入力とは、ある決められたフレーム数でなければ、入力を受け付けないコマンドのことです（他の技は、ほとんど先行入力を受け付けます）。

極めよ！ジャストフレーム！

●三島 拳 —GODHAND—

入力コマンド	技　名
下＋必、J上	ヘルスピンエルボー
ステップ、上、下、J上	ディバイドコンビネーション
下＋必、下、J上	ブーメランフック・ライト
上、上、J上、上、上、上、J上、上、J上、上、上、上、G	ファイナルインパクト

●YOYO陽子 —YOKO. Y—

入力コマンド	技　名
[illegible]、上、J下、上、上、J上、上、上、上、上、J下、下	仏罰降臨（ぶつばつこうりん）

●佐助 —SASUKE—

入力コマンド	技　名
上＋必振りかぶり中、下	幻地閃（げんちせん）
上、上、上途中　J上	連撃幻龍（れんげきげんりゅう）
上押しっぱなし、J上、上、上、上、J下	龍昇連撃闘舞（りゅうしょうれんげきとうぶ）

●李 書文 —LEE SHUWEN—

入力コマンド	技　名
上＋必中に、レバー左or右、J上	闖歩鉄山靠（ちんぽてつざんこう）
90度コマンド　上、J上	圏抱頂肘（けんほうちょうちゅう）
歩き中　上、上の途中に、レバー左or右、J上	伏虎攻幻靠（ふっこげきげんこう）
しゃがみ　下、J上	掃翼頂（そうよくちょう）
ステップ　下、必、レバー左or右、J上	崩身幻山靠（ほうしんげんさんこう）

○DASHER猪場 —INOBA—

入力コマンド	技　名
上＋必、J上、J上（ガード不可）	壮絶ナックルパート

●NASEEM —PRINCE—

入力コマンド	技　名
上、上、J上、下、上＋下	ハリケーン・ガトリング
上、上、J上、下、上	ハリケーン・エア
上、上、J上、下、下	ハリケーン・グランド
上、上、J上、上、下	スネークキラー
上、上、J上、上、G＋上、上、上	イーグル・クロウ
上、上、J上、上、G＋上、上、上＋下	イーグル・ダイブ
上、上、J上、上、G＋上、下、上	タイガー・ファング
上、上、J上、上、G＋上、下、上＋下	タイガー・ダイブ
上、上、J上、上、G＋上、下、下	タイガー・クロウ
上、上、J上、上、上、上	ベア・ファング
上、上、J上、上、上、下、下	ベア・クロウ
上、上、J上、上、上、下、上＋下	ベア・ダイブ
上、上、J上、上、上、下、上、上、上、上	ブレイズ・ア・ゴッド
下、J上、下、上	サイドワインダー・エア
下、J上、下、下	サイドワインダー・グランド
下、J上、下、上＋下	サイドワインダー・ガトリング
下、J上、上、下、上＋下	スワロー・ヘルファイア
下、J上、上、上、下、上	スワロー・エア
下、J上、上、上、下、下	スワロー・グランド
下、J上、上、上、上、上＋下	スワロー・ランチャー
下、J上、上、上、下、上＋下	スワロー・ガトリング
下、J上、上、上、上、下、上	フェニックス・エア
下、J上、上、上、上、下、下	フェニックス・グランド
下、J上、上、上、上、上、上＋下	フェニックス・ランチャ
下、J上、上、上、上、下、上＋下	フェニックス・ガトリング
下、J上、上、G＋上、上	トマホーク・ピンポインツ
下、J上、上、G＋上、G＋上、下、上	トマホーク・エア
下、J上、上、G＋上、G＋上、下、上＋下	トマホーク・ガトリング
下、J上、上、G＋上、G＋上、上、下、下	アロー・オブ・インドラ

●JO —狼少女—

入力コマンド	技　名
上＋必、下、下（A）、上、上＋下、J上	ボーンブレイクドレッド
下（B）、下、上、上＋下、J上	サプライズコンビネーション
G＋上（A）、G＋上（A）、G＋上（A）、J上（×無限）（A）、上＋下（A）	ジャストインフィニティ
しゃがみ　下（AB）、下、上、下（B）、下、上、上＋下、J上	リベンジコンビネーション
背を向けてJ上	ソニックサウンド

●韓 大韓 —HAN DAEHAN—

入力コマンド	技　名
下、下、J下、上	インジャリーフレイル
下、下、J下、下	ダイイングフレイル
上、上、上、J上、上、上、上、上、上	コンボゲインフル
G＋下、下、J上、上、上、上、上、上、上	コンボブラッドハウンド
G＋下、下、J上、下、上、上、上、上、上	コンボハーキュリーズ
走り上、上、J上、上、上、上、上	コンボパトリオット

追加技＆前号の訂正について

各キャラ(4キャラ)の固有技に、追加技の情報が入ったので、チェックしてほしい。あと、前号の技表一覧に、一部誤りがあったので、併せて訂正しておきます。ご迷惑をおかけしたことを、心よりお詫び申し上げます。

●YOYO陽子

入力コマンド	技　名
下、下、必	二旋還魂（にせんかんこん）
立ち上がり　G＋上	輪盤蹴り（りんばんげり）
走り中　G＋上	疾風月（しっぷうげつ）

●NASEEM

入力コマンド	技　名
下、上	シザーキック
左向きからの投げ	アームロックエルボークラッシュ

●佐助

入力コマンド	技　名
G＋下、上	双弧陣(そうこじん)

●韓 大韓

入力コマンド	技　名
歩き、下、上	ダブルグレイヴ

<技名の訂正>

●佐助の、上＋下、上＋下、上の技名＝双弧陣→「双弧斬」に

●李書文の、上＋必、上、上の技名＝爬山刀捶→「爬山降捶」に

<入力コマンドの訂正>

●韓　大韓の「リンギングスケアクロウ」
しゃがみ　下、必→しゃがみ　下、上に

●猪場の「ダウン投げ」技の入力コマンドにある〝投げ〟表記
→すべて〝レバー1回転投げ〟に

●NASEEMの固有技(計6つ)、入力コマンドの訂正

入力コマンド	技　名
敵方向にしゃがみレバー右　G＋上、G＋上→上、下、上	クラッシュブーメラン
敵方向にしゃがみレバー右　G＋上、G＋上→上、下、上＋下	クラッシュブーメランニー
敵方向にしゃがみレバー右　G＋上、G＋上→上、下、下	クラッシュブーメランロ
敵方向にしゃがみレバー右　G＋上、G＋上→上、上、下、上	ブレイクブーメラン
敵方向にしゃがみレバー右　G＋上、G＋上→上、上、下、上＋下	ブレイクブーメランニー
敵方向にしゃがみレバー右　G＋上、G＋上→上、上、下、下	ブレイクブーメランロー

全バイパーズ揃い踏み!

FV2
FIGHTING VIPERS 2

Characters Renewal designed by imai toons

お待ちかね、前作いたキャラのリニューアル度をとくとご覧いただくことにしよう!

担当：アディオスToshi

まだ細かい所は確定していないものの、前号でFV2のゲームシステムは理解してくれたことと思う。よって今回は、もう1つの気になる部分、旧キャラのリニューアル度を見てもらうことにしよう。

と、その前に前作からプレイしていた人なら必ず気にしていると言っても過言ではない「あの技」の変更点を、ここでまとめておきたい。

前作を知らない人にとっては、一体何のことを言ってるのかさっぱり分からないと思うが、前作FV1には「コレさえやってりゃ〜」とか「コレをやられるとむかつく」的な技が幾つかあったのだ。

大会とかでは、その内の1つを使わないことが暗黙の了解になっていて、使ってしまうとブーイング…。それぐらい影響力のある技だったのだが、今だから言わしてもらうと、バグを利用しているわけでもないのにブーイングはどうかと思うぞ。

ま、具体的には下のカコミを見てくれ。

あの技は今!
失礼だが悪名高き…

小ダウン攻撃



別に強いというわけではないが、前作では最低でも2回(受け身はできたが…)。少し起き方を間違ったり状況によってはそれ以上追い打たれ、ストレスが溜まったのも事実。これを頼りにしていたプレイヤーというのはさすがにいないと思うが、やはりFV2では余裕で2発目以降を回避できるようになった。ただ画面端に追いつめられた状況では…。

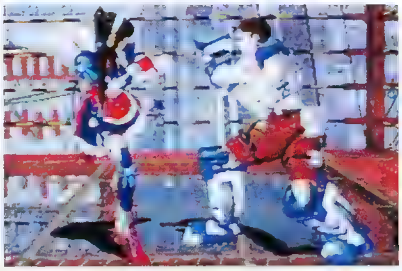


さすがに2回目以降は簡単に避けられるように…。

PKキャンセル



これを持っているキャラはジェーン、サンマン、ラクセルの3キャラ。このPKキャンセルがただの立ちPよりも優れていたのは、効果時間が短いからである。今回、FV2でも前作できたキャラはできるが、効果時間は立ちPよりも長くなり、入力もGを押すタイミングが変わった(遅めに目押し)。



硬直は長い。あくまで見た目のフェイントのみ。ハニーにもついた。

昇り蹴り



最も悪名高い技と言えば、この昇り蹴りに止めを刺す。前作ではとにかく出が早く、判定もくそ強。極端な話、困ったらこれを出せばOKだったのだ。しかしFV2では当然のことながら若干出が遅くなり、判定も弱くなったっぽい。では、まったく使えなくなったかというとそういうわけでもない。同じような使い方は可能だが、前作ほど信用はできない、といった感じだ。



同感覚で使うことは可能。しかし強くはないぞ。





前作も一応タイムリリースキャラとしていたが、その条件が厳しすぎて、前作のマーラーを見たことがないという人も結構いるかもしれない。それで今作は手を出しづらい、という人がもしいたら安心してほしい。まったくの別キャラと思っていいぞ。このキャラはプロレスラーという設定だが、別に投げキャラ（種類は多い）というわけでもなく、打撃技もかなり充実している。

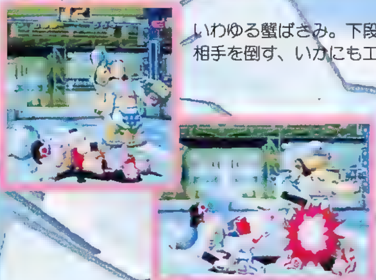
前作は他キャラの技をアレンジ、流用で打撃は構成されていたが、今作はもちろんオリジナル。前々号でも紹介した肘からの3連打は、出し終わった後背を向けるので、トキオっぽい動きもとれてなかなか面白い。

投げ技のほうはサンマンのような派生投げは、今のところ見あたらないが、ダウン投げ、崩し投げといった特殊な効果を持つものはすべて常備。また、ピッキーとハニーだけの特典だった空中投げをマーラーは持っている。



投げ技の種類が豊富。通常の立ち投げに加え、ダウン投げ、そして壁を利用し、そのままトップロープに昇って叩きつけるという豪快なものもある。





いわゆる蟹ばさみ。下段を強襲し、そのまま相手を倒す、いかにもエミらしい打撃投げ技。

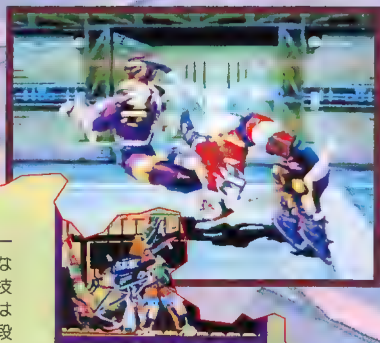
12歳の小学生バイパーのエミ。見た目からしておちゃらけているが、使う技も機嫌が悪いときに見て負けたりすると台を叩いてしまいたくなるような、人をくった技が多い。

とにかく、このキャラは「寝る」ことに重きが置かれている。もちろん、それだけすることも可能だが、実戦では連携の間に"寝"が入り、相手を困惑させることだろう。

また、身の軽さを利用した空中戦も得意。腕をタケコプターのように回転させ上昇していく技や、ジャンプ後ホーミングして蹴りを出すといった技もあり、その行動範囲は地上、空中を問わない。

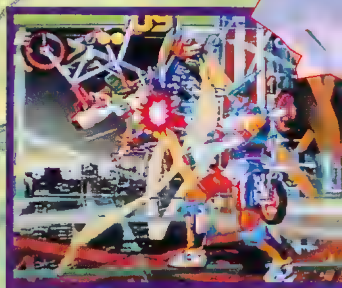
ただ、これだけ手数が出せる分、1発がないのが弱点と言えば弱点。壁際でのラッシュが全キャラとおしての決め手となるこのゲームにおいて、果たしてそれが裏目に出てしまうのかどうか…。

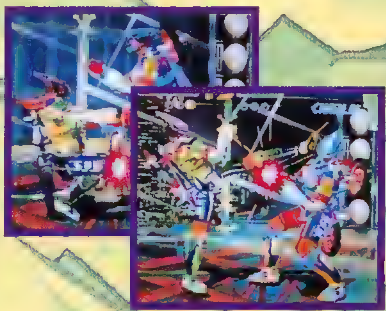
ちなみに、ぬいぐるみの「テイディマック」は武器として使用可能予定だ。





自転車による攻撃は一見軽そうに見えて、なかなかに高威力。足技による連携はつなぎは早くないものの、中段→下段へと派生するので使える。









ピッキーのライバルとして登場したBMX使い。さすがライバルというだけあって、基本連携に膝攻撃が入っているところなどはピッキーに似ている。

しかし似ているのはそこまで。エミ同様、このキャラを特徴づける行動はバイクに「乗る」こと。乗るまでの時間も結構短いが、いったん乗るとガードはできないので注意。技を見る限りではそれから出る下段技、中段技は割と豊富で選択肢には困らない。特にこれから出る下段技は、ダウンしている相手にも当たって（ダウンもとれる）かなりやらしいぞ。

また、このゲームでチャーリーが担っている役割は"トリッキー"そして"お笑い"だ。自転車を傘に見立てて、その上で相手キャラを転がす演芸風の投げ技は、端で見ている限りはかなり笑える。

もちろん正統派の攻撃も弱くはない。足が意外に長いので、リーチを生かした中距離戦の攻防も結構強いようだ。

BAHN



相変わらずの単発キャラ。ついた新技ももちろん単発系のものばかりで、どれも力強い。そして突進力も高いので、引き続き強引な戦法で幅をきかせそう。

中でも特に目を引く新技が、大きく振りかぶりつつ前進するフック。何とこれにはキャンセルが掛かり、攻撃判定を出さずに特殊移動として使うことも可能。これを使って選択肢を迫るのが、新生バンの主戦力の一つになりそうだ。

最後に前作からこのキャラを使っている人には、少し悲しいお知らせがある。あの超強力な投げ技〝刹那落とし〟が、現在確認したところではできないっぽい。



頭突きで入って打ち上げ。いかにもバンらしい粗暴感漂う連携技。空中コンボに組み込んでも面白そうだ。

RAXEL





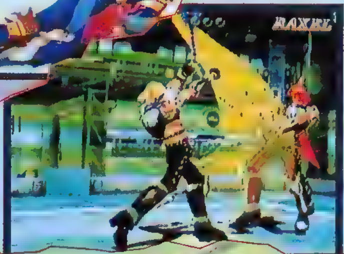


前作では人によっては「最強」と謳われていたが、今作ではどうか？

せっかくギターを持っていたのに、それを使った技が少なかったのが残念だったのか、新技はとりあえずギターを使用した単発技（連携技もあるらしいが）。そして新しい投げ技がある。

ま、このキャラはとにかくPKキャンセル→投げの印象が強かったが、前ページでも説明したとおり、それの硬直時間が長くなったのがどう影響するか…。

また連携もG&Aを無効にする状況があったので、この辺も今回は特殊ガードの導入で、もう同じ戦法は通用しないだろう。



光の斬道を描いて出ている技が、例のギターを使った新技。投げ技では、相手の背後をとるものが追加された。

TOKIO



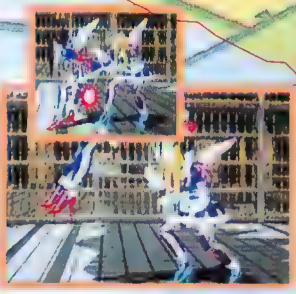
リニューアル度という点でみれば、このキャラが一番かもしれない。それほどトキオの新技群は、これまでのトキオらしくなく魅力的だ。元々このキャラは足技、それもスピン系のものが多かったが、その回転を利用し背を向けた状態を維持できるのがまず大きな変更点。もちろん、そこから豊富な振り向き技が出るから、前作以上に手が休まることはないだろう。加えてエミのようなあからさまなものではないにせよ、連携の中に〝寝〟も組み込んだ新技もあり、とにかくかっこいい。

前作は〝弱キャラ〟の部類に入っていたが、はたして今回は…？

いったん寝てから出る2段蹴りが渋い。打ち下ろし→ストレートの連携も地味だが、使いやすい。



HONEY





今のところ大きな変化が見られないハニー。旧技では空中投げが、若干入りにくくなったことが、それ好きの人には痛いか？

バン（トキオ？）とならんでバイパーの代名詞ともなっているハニー。写真を見てもらえば分かるように、コスチュームにはかなり力が入っているようだが、新技のほうはというと…。全技分からないので何とも言えないが、公開している新技を見ても、取り立てて戦法に影響するものはなさそう。

一応、連携技でチョップ→ヒップアタック→ジャンプして背後取り→ローキックというのがあるが、これがFV2ハニーの核となるかどうか…。

その他では、しゃがみダッシュ→昇りアッパーという連携がある。ただダッシュ中に潰されやすいが…。

初めてバイパーズをプレイする人へ

前作はやっていなかったが、今作FV2は画面写真等を見て「やってみよう」と思った人…。結構いると思うけど、いきなりやってもとまどわないよう、そういう人に概念的なところで少しアドバイスしておきたい。

まず、前号で少し触れたが、このゲームは浮かす＝コンボ＝大ダメージではないということ。これはまず、しっかりと頭に叩き込んでおいてもらいたい。

次に受け身の存在。もちろん自分が攻撃を受け、ダウンしてしまうというときに使うものだが、これを考えなしにとりすぎるとあっと言う間に負けるので注意。受け身後は攻撃が出せるので、普通に浮かされた場合は受け身→反撃ということもそこそこうまくできるが、壁に叩きつけられている場合はできるだけ慎重に。相手の動きが読めない場合は、何もしないほうがいいだろう。

そしてG&Aの扱い。ガードアタックは基本的に出の早い攻撃で、特に今作は下段のものもあるから単体で普通に出していっても、最初のうちはよく当たってくれるかもしれない。しかし、それは本来の使い方ではなく、そうやって使いまくっていると絶対に勝てなくなる。やはりG&Aは中段のものは対上・中段攻撃に合わせ、下段は対下段攻撃に合わすように使っていくよう癖づけたい。

これぐらいのことが頭に入ってたら、理不尽に大怪我を負うことは少なくなるはず。最初のうちは我慢が大事だ。

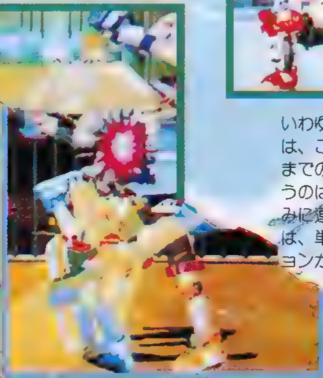
にがつのこうりゃく、ツゥ〜！さんがつのこうりゃく、ワゥン〜〜！

ン・パカなキミに送る、眠気も……！



いわゆる四股踏みのような打撃技は、これでもかと言うぐらい出るまでの隙が大きい。使う場面というのは出てくるのだろうか。ちなみに連携で出るトルネードパンチは、単体のものとは微妙にモーションが違う。





逆立ちから出る回転キックは単体で出すこともでき、新しい戦法には不可欠な存在になりそう。見た目もいいしね。





PKキャンセルと破壊力抜群のトルネードパンチで、かなりの〝強キャラ〟であったジェーンだが、今作は少しつらそうな印象を受ける。と言うのも、このゲームは全体的に威力が低くなっており、トルネードパンチがクリーンヒットしても所詮は通常の打撃並み。ま、その代わりと言ってはなんだが、ボタン押しっぱなしでガード不能になるという特典がある。新技のほうは、ボディブローからの連携がなかなか強力。Tパンチに移行し、同じく溜めることができるが、その場合はガード不能にはならない（ガード外し技になる）。またローキックからフックへの連携もある。

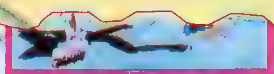




前作ではアーマー耐久値の低さ、そして技ごとの汎用性の低さから〝弱キャラ〟と言われていたピッキー。

今作もそういった面では特に変わらず、見た目も一番変化のないキャラだ。しかし新技は、どれも使いこなしがいのありそうなトリッキーなものばかり。力強いフックや、バンのような昇りアッパー。これらに加えて、跳び蹴り→逆立ち回転といった連携が見た目にも良くて強そう。

トレードマークでもあった、スケボーのペプシロゴは廃止されたのが少し残念という声も…。しかし今作では、今井トゥーンズ氏がスケボーをデザインしているので、これもまた一つの楽しみ。





足技の豊富さと強力な〝よろけ〟誘発で強かったグレイス。猛威を振るったキャメルスピンカッターは今作でも健在だが、前作よりも性質は多少落ちているようだ。

また、グレイスと言えば下段攻撃（シットスピン5）も強力だったが、それはG&Aが対中段のみだった時代の話。



見た目に地味な技の多いのが残念。フランケンシュタイナーも健在で、新技のほとんどがキック技なのもグレイスたる所以。

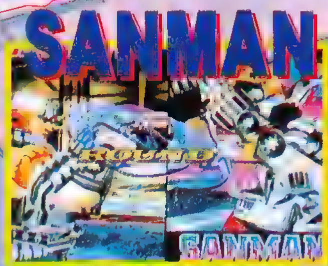


ご存じのように対下段用のG&Aもつき、くらっても受け身がとれるようになった今作では、さすがに前作のようにはいかない。しかし、それならそれで対処できる新技がついた。感じとしてはシットスピン→クロスキック。

フランケンシュタイナーも継承されている。







重量級…。その鈍重な動きにして、ラクセルと並ぶ強キャラだったサンマンも、同様の恩恵を受け強かったと言えるだろう。

そこでやはり新技。調整中の現在ではほとんど確認できず、新たな戦法というのは推測しにくい（ラクセル、グレイスも同様）。

ただ、投げ抜けがついているので、オーバードライブのような派生投げは使いにくいというのは確か。それに対処すべく、オーバードライブに代わる派生投げが新技としてあるようだ。

打撃技ではおよそサンマンらしからぬローキック→ストレートといった連携がある。



投げ技以外にも、パンチ→裏拳→両手突きといった、いかにも使えそうな連携を新装備。ディレイが掛かれば、さらに強そうだ。

FV1、そしてFV2もプレイする人へ

前作をやっていて、今作もやってすぐに気になるのは、どの技も「威力が低い」ということだと思う。特にジェーンをやっていた人なんかは、トルネードパンチがたいして減らないというのは、かなりの違和感を覚えるのではないだろうか。単発キャラのバンもこれに相当する。

もっともこれはどうしようもない。その威力に頼って勝っていた人（オレか?）、またそれに限らず、必勝パターンみたいなのを持っていたら、最初から捨てておいたほうがいいだろう。

連携技にしてもそうで、前作は何でもかんでもつながって大ダメージ…。てなことが多かったが、今回は全部調べたわけではないが、つながらなくなったものが多くなっているはずだ。

そして壁。前作ならぶつけて浮かせれば、ほとんど確定でコンボが入った。もちろん今作も、感覚としては同じでいいがちょっと間が開いてしまうと、反撃されてしまうことがある。

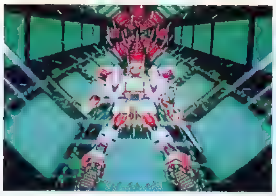
また、今回の起き上がり（自分が起き上がる）は前転もなく、たいして強くはない。前作で有効だった起き上がり方は、やり方にもよるが通じないと思っておいたほうがいい。

ま、なんだかダメになったことばかりを書き連ねてしまったが、投げ抜け、着地寸前の受け身、特殊ガードといった選択肢が増えたことだし、それらを使った新しい読み合いがやはり新生バイパーズ、FV2ということで…。本誌の攻略に注目しておいてくれ。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム



前回は基本操作法について紹介したが、今回は、オラトリオタングラムに関する、基本攻撃方法を紹介しようと思う。

AOUショーでは全12機体（テムジン、ライデン、フェイーイエン・ザ・ナイト、サイファー、グリスボック、アファームド・ザ・バトラー、アファームド・ザ・ストライカー、ドルドレイ、バルバドス、スペシネフ、エンジェラン）がプレイできたぞ！

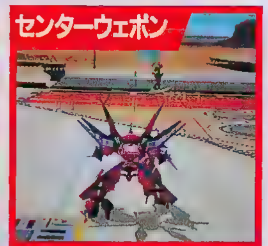


BASIC ATTACK

ACTION	REVER	COMENTS
ライトウェポン		右レバーに設置されたショットトリガーを引くことによって、右手攻撃が発動する。前作同様、ゲージが無くなると、チャージされるまで使用不能となる。
レフトウェポン		左レバーに設置されたショットトリガーを引くことによって、左手攻撃が発動する。前作同様、ゲージが無くなると、チャージされるまで使用不能となる。
センターウェポン		左右レバーに設置されたショットトリガーを同時に引くことによって、両手攻撃が発動する。前作同様、ゲージが無くなると、チャージされるまで使用不能となる。
しゃがみショット		両レバーを内側に倒し、いずれかのショットトリガーを引くことでしゃがみショットとなる。前作同様、通常ショット→しゃがみショットなどの連携は可能になっている。
近接攻撃		ダブルロックオン表示になったとき、いずれかのトリガーを引くと、近接攻撃が発動する。各バーチャロイドによって、様々な近接攻撃があり、ソードで斬りつけたり、投げたり（一部の機体のみ）できる。
ダッシュショット		バーチャロイドがダッシュしているときにいずれかのショットトリガーを引くと、ダッシュショットが発動する。ダッシュショットは、通常ショットと性能の変わった攻撃になる。また、ダッシュショットをすることで、見失った敵を発見することができる。
ジャンプショット		バーチャロイドがジャンプしているときに、いずれかのショットトリガーを引くとジャンプショットが発動。しかし、ジャンプショット後の下降中は無防備な状態となるので注意。



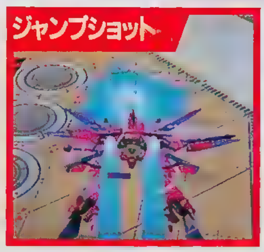












NEW ACTION









VIRTUAL-ON

しゃがみショット



通常のしゃがみショットとは一味違うぞ!

通常移動しながら、しゃがみショットをすることで、移動しゃがみショットができる。ここまでは前作と同じなのだが、今回は一部の機体のみ、センターウェポンも移動しながらしゃがんで撃つことができるようになった。

さらに、新要素として、ダッシュしながらしゃがみショットが撃てるようになった。

これを「スライディングショット」というが、これは通常のダッシュショットと異なった性能のショットとなっている。

前ダッシュ近接攻撃



オラトリオ・タングラムでは、前ダッシュショットを撃つことに加え、遠距離でも、前ダッシュ中に斬る攻撃が可能になった。

操作方法を前ダッシュショットと比べてみると、前ダッシュショットは、前ダッシュ中にダッシュボタンを押さずにショットトリガーを引く。前ダッシュ近接攻撃は、前ダッシュ中にターボボタンを押しつつ（要はダッシュボタンを離さずに）、レバーを後ろに入力してショットトリガーを引けばOKだ。

空中ダッシュショット



空中ダッシュ（ジャンプ上昇中にレバー＋ターボボタン1個）ができるということは前回紹介したが、当然空中ダッシュ中に攻撃をすることもできる。

攻撃方法は、空中ダッシュ中に、いずれかのショットトリガーを引くことで、空中ダッシュショットとなる。

しかし、ジャンプ攻撃同様、攻撃後の下降中は無防備な状態となるので、使いどころが肝心だ。

ターボショット



バーチャロイドが静止状態のときに、左右のターボボタンのどちらか1つと、いずれかのショットトリガーを同時に押すと、通常ショットとは威力や特性の異なるショット「ターボショット」が撃てる。

さらに詳しく説明すると、右ターボボタン＋右ショットトリガーと、左ターボショット＋右ショットトリガーでは、互いに右のターボショットではあるものの、特性の異なる攻撃になるのだ。

空中ターボショット



空中でもターボショットが撃てるぞ!

先ほど紹介したターボショットを空中でも撃つことが可能だ。

ただし、これもジャンプショット同様、下降中は無防備な状態になっているので、使用には注意が必要だ。

闘い終わった後も気を抜くな!

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

予想していた以上に熱狂的なまでの対戦模様。キャンペーンでCPU戦でも盛り上がれ! ポーズの点数を確認したらもういっぺん乱入だ!

オレのポーズを見ろおおっ!!

スコアアタックキャンペーン

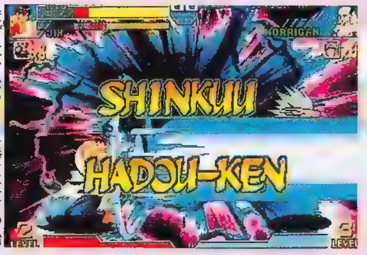
ジンのようなキャッチで申し訳ないが、勝利後のポーズで遊ぼうってことです。

担当:ぴぐ

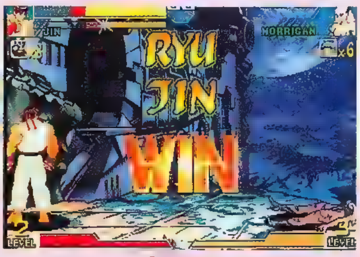
元祖「X-MEN」からシリーズを通じて受け継がれてきた「試合終了後にスタートボタンを押すと、勝ちポーズをキャンセルして自由自在に動き回れるようになるぜ。そんでもってイカしたポーズをとって、勝利の余韻に浸れ」システム。今さらこのシステムについての説明は不要だと思うが、今回のマーヴルVSカプコンでは、さらに新しい要素が追加された。

画面切り替えに伴う一時停止の瞬間に、ある決まったポーズを取ると、そのポーズに応じた得点が入るのだ(ただしCPU戦のみ)。

そこで、この新システムの導入を記念して、ハイスコアキャンペーンをやっていこうというわけだ。とは言っても普通のスコアアタックというわけではなく、フィニッシングポーズの得点によって、ハイスコアを争うという、ちょっと変則的な方式でやっていくぞ。



まずは、CPUに勝たなきゃ始まらない。



勝ちポーズのところでスタートを押すと動けるようになるので、

応募の決まり

それではルールの発表、といってもいたって単純で、

●キミが見つけたフィニッシングポーズの得点の合計で勝負。ただし5000点未満のポーズに関してはカウントしないものとする。

早い話が高得点のポーズをいくつ見つけられたかを競ってもらうというわけだ。必殺技の出始め、終わり際に意外な高得点が隠されていることも多いぞ。

応募の際は

「ジンが挑発しているところ。得点1000点」

といった感じで、

「○○(キャラ名)が△△(技名かモーション)していると ころ。得点××点」

という形で書いてきてもらいたい。

官製ハガキで書ききれないくらいたくさん見つけたら、封書での応募ももちろんOK。前号で募集した「MYスペシャルパートナー」やイラストなども同時募集中だ。得点に関係なく、気に入ってる決めポーズを送ってくるのも大歓迎だ。

得点上位者にはシークレットファイルを始め、豪華プレゼントもある(予定)ので、奮って応募してもらいたい。みんなのアツい魂を期待しているぜ。

おっと忘れるところだった。肝心のあて先は、

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ゲーメスト編集部「自慢のフィニッシュポーズ」係まで。

最終締め切りは4月12日(消印有効)だが、順次発表していくのでうかうかするなよ。



タイミングを合わせてアクション!!ポーズによって点数が入るぞ。



これが「ジンの挑発。1000点」だ。けど今回は無効。

にがつのこうりゃく、ツゥ〜!さんがつのこうりゃく、ワゥン〜〜!

ン・パカなキミに送る、眠気も吹き飛ぶ朝一攻略!



基本を踏まえて楽しく倒そう

対CPU オンスロート徹底攻略

たった1Pの攻略ではあるが、ここにオンスロート戦のすべてがつまっている。確認後、爽快に撃破せよ!

担当：石井せいじ

最初にオンスロートに出会うと、そのなりふり構わない攻撃をくらったり、ガリガリ削られてしまってあっという間にやられてしまうこともあるだろう。

だが、攻略法はある。第一形態、第二形態共に、ポイントを押さえていけば、楽しく倒していくことが可能だ。ここでは、一気に全キャラの攻略法を紹介してしまおう。

第一形態はひるませる技を当てろ!

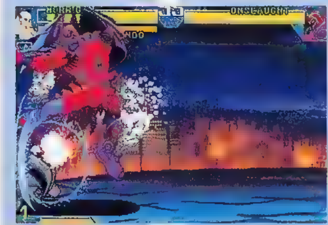
第一形態は、極太ビームを撃ったり、突進したり、重力弾を撃ったりと、多彩な攻撃をしてくる。しかも相手はスーパーアーマー状態なので、反撃している最中に、動き出して攻撃をくらってしまうことが多いと思う。

そのために、反撃されない技を当てなければいけない。どうするかと言えば、〝ひるませる〟攻撃を当てていけばいいのだ。

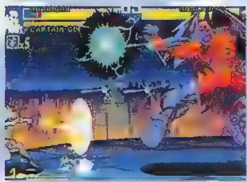
〝ひるませる〟ためには、威力の大きい技をチェーンでつないで、転ぶ技（大足払いなど）につなぐといい。典型的な例がモリガンで、下中P→下大Kの繰り返しだけでOK。下大Kでひるむので、反撃を受けないばかりか、次の下中Pが危険なく入ってしまう（大Kのみではだめ。必ずチェーンでつなぐこと）。

また、適当な通常技がないキャラクターは、ひるむ必殺技につなぐといい。ジンは、小→大へつながるチェーンなので、これだけではひるまない。そこで、大キャンセルダイナマイトでひるませる。

技を当てる時は、オンスロートが突進してくるまで待ち、密着して技を出してきた後がいい。そこに、中→大とつながるチェーンや、キャンセル必殺技を入れよう。



まず攻撃をガードする。



重力弾は、飛び道具や、判定の大きめの必殺技で消せる。スーパージャンプでかわしてもいい。



ガードしたらすぐチェーンコンボ開始。

第二形態は粘ってジャンプ攻撃で

第二形態は、弱点が頭の部分（他に腕にもやられ判定がある）で、小さくて攻撃が当てにくい。動きは素早く、ダッシュで突っこんできたりレーザーで爆撃したりと、無理すると一気に体力を減らされる。

だから、無理は禁物。基本方針は、まずダメージをくらわないことである。これが非常に大切。そして、こちらは頭部にジャンプ大P→大Kや、ジャンプ中（P orK）→大（P orK）などの、2〜3段の空中チェーンで攻撃していく。

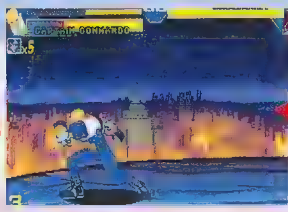
そうは言っても、ジャンプ攻撃をいつでも狙っていったら、腕やレーザー爆撃などの攻撃をくらってしまう。そこで、ジャンプ攻撃を狙うのは、オンスロートが腕で体当たりをしてきた直後のみにする。

体当たりしてきたら、スーパージャンプでかわし、すぐオンスロートが動いていった方向へ追いかける。画面の端まで行って待っていると、オンスロートが戻ってくる。ここで、ジャンプ攻撃（バックジャンプ攻撃が安全）を一回だけ試みる。その後は大きく逃げて、再び体当たりを待とう。

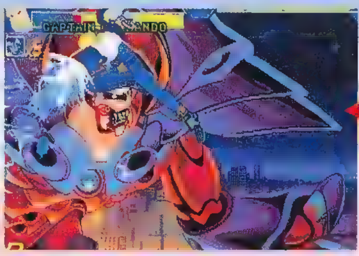
積極的に攻撃したい場合は、腕振り攻撃をガードした後、ジャンプ攻撃してもいい。



左右に大きく突進してきたら、スーパージャンプでかわす。



逃げていった方向へ追いかけて行き、出て来るのを待つ。



出て来たところにジャンプ攻撃しよう。

ハイパーコンボを楽しく当てよう!

注意すべきなのは、つかまえてから攻撃するタイプ（ダークネスイリュージョンなど）のハイパーコンボはきかないということ。純粋に打撃系や、飛び道具のハイパーコンボが有効だ。

第一形態は、キャッチ系のハイパーコンボ以外なら、たいてい有効。問題なのは、第二形態。頭が小さいので、画面に長く攻撃判定がとどまるタイプの技でないと、ダメージをほとんど与えられない。頭に当てるなら、ビーム系か多段ミサイルなどのハイパーコンボにしよう。

また、無敵状態を作るハイパーコンボなら、左右に大きく突進してくる時に、腕に攻撃することができる。ストライダー飛竜だったら、突進を早めに見切ってウロボロスをつけ、ガードしているだけでいい。ガシガシ当たって楽しくダメージを与えられるぞ。

この、〝突進腕攻撃、貫通遊び〟は楽しいのでぜひ遊んでみよう!

第一段階時に当てる攻撃一覧

リュウ	下中P→下大K
キャプテンコマンドー	下大P→下大K
春麗	下中P→下大K→百裂脚（大）
ザンギエフ	下大K→ダブルラリアット
ジン	下大K→サオトメダイナマイト
モリガン	下中P→下大K
ロックマン	ロックバスター→立ち大P
ストライダー飛竜	下中P→下大P→下大K
スパイダーマン	ジャンプ中P→大P→大K／レーザーを待って下大P
キャプテンアメリカ	下中P→下大K
ハルク	ガンマチャージ（正面→斜め上）
ウルヴァリン	下中P→下中K→下大P
ガンビット	下中P→下大K
ウォーマシン	下中P→下中K→下大K→ショルダーキャノン
ベノム	立ち大P→ベノムファング

第二段階時に有効なハイパーコンボ

頭に当てるハイパーコンボ	突進時、腕に当てるハイパーコンボ
（空中）真空波動拳	気功掌
気功掌	ラッシュドリル
ソウルイレイサー	ウロボロス（つけてガード）
ハイパーロックマン	ハイパーチャージングスター
ウロボロス	
レギオン	
ウォーデストロイヤー	

今のパートナーに満足していますか？

徹底検証!! ヴァリアブルクロス（Ver3.30）

もちろん自分の好きなキャラ同士でチームを組むのがベスト。しかし愛情も大切だが、勝率もまた見過ごせないぞ。

担当：ぴぐ

ふたりの相性を考える

ヴァリアブル（以下V）クロスを発動すると、2キャラともハイパーコンボ使い放題状態になる。

しかし終了と同時にゲージは0になってしまうので、Vクロスを使うからには、最大限の効率でダメージを与えていかねばならない。

というわけで、キャラクター同士の、より端的に言えばハイパーコンボ同士の相性の良し悪しというものが非常に大事になってくる。

コマンドの重複、ハイパーコンボのタイプごとの相性を考えてみよう。

タイプ別に分類してみよう

ハイパーコンボは大きく分けると、ビーム（飛び道具）系、突進系、キャプチャー系の3つになる。

それぞれにメリット・デメリットがあるので、まずはそこから見ていこう。

●ビーム系

真空波動拳やソウルイレイザーに代表されるビーム系のいいところは、何といっても安定感。

相手との遠近、パートナーのハイパーコンボの種類を問わずダメージを与えられるので、パートナーとして選ぶには最適と言える。

●突進系

ウェポンXや千裂脚などの突進系は、パートナーとの相性が大きく影響してくる。

どうしても我が身を立てて攻撃するので、返り討ちにあう危険が高い。ビーム系で援護してもらえば、その危険性を回避しやすいので相性はいいが、ふたりとも突進系で勢いよく突っ込んでいくと、ビームでまとめてあぶられることもありうるので、それだけは注意したいところだ。

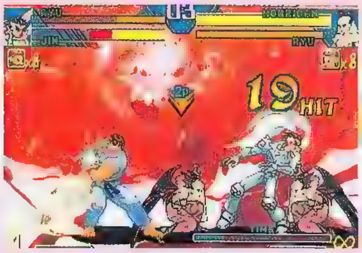
●キャプチャー系

いったん相手を掴む（捕まえる）モーションが表示されてから攻撃（演出）を加えるもので、ファイナルジャスティス、ダークネスイリュージョン、プロディアバルカンなどが当てはまる。

このグループの最大の欠点は、攻撃演出中は相手のキャラにくらい判定がないので、その間パートナーの攻撃がムダに終わってしまうこと。

しかし、ダメージ自体はコンボ補正を受けることがなく一定量を与えられるので、パートナーのハイパーコンボ、あるいはVクロスの終了直前に当てるようにすれば、効果は大きくなる。

どちらかと言えば、ある程度慣れたプレイヤー向けだ。



ダークネス中のビームはムダ。しかしビーム中のダークネスはOKだ。

↓↘→＋↓↙←＝?

タイプごとの相性の次は、コマンドの相性だ。

まずは下の表を見てもらいたい。この表には、あるコマンドを入力したときに、どのハイパーコンボが出るかをまとめてある。

自分が使っているキャラの持つハイパーコンボに対応する列を縦に見ていくと、その技と相性のいい技（たいていはビーム系）を見つけやすいだろう。

例えば千裂脚を使う場合、それをサポートしてくれるようなウォーデストロイヤーやレギオンが相性がいい。

ただし、ここでは自分のキャラが相手のキャラを挟んでいるかどうか、というのも問題になってくる。

相手を挟む形になった場合、コマンドが左右対称になるので、↓↘→＋PPというコマンドを入力した場合、左側のキャラはそのまま、右側のキャラは↓↙←＋PPに対応した技が出る。↓↙←＋PP or KKに対応した技を持つキャラは少ないので、パートナーを選ぶときは、その点も考慮したい。

ちなみにX-MEN vs SFではパートナーにしやすい男ナンバー1だったガンビットは、↓↘→でも↓↙←でもケイジャンエクスプロージョンが出せるので、今回も他キャラとの適合性が高いぞ。

ハイパーコンボコマンド早見表

	↓↘→＋PP	↓↙←＋PP	→↓↘＋PP	↓↘→＋KK	↓↙←＋KK	→↓↘＋KK
スパイダーマン	マキシマムスパイダー			クローラーアサルト	アルティメットウェブスロー	
C. アメリカ	ファイナルジャスティス		ハイパースターズ&ストライプス	ハイパーチャージングスター		
ハルク	ガンマウェイブ	ガンマクラッシュ		ガンマクエイク		
ウルヴァリン	バーサーカーバレッジX		ウェポンZ			フェイタルクロー
ガンビット	ロイヤルフラッシュ			ケイジャンエクスプロージョン	ケイジャンエクスプロージョン	
ウォーマシン	プロトンキャノン			ウオーデストロイヤー		
ベノム	ベノムウェブ			デスバイト		
リュウ	真空波動拳		真・昇龍拳		真空竜巻旋風脚	
ケン	昇龍烈破			神龍拳	疾風迅雷脚	
ゴウキ	滅殺豪波動		滅殺豪昇龍			
C. コマンドー	キャプテンソード			キャプテンストーム		
春麗*	気功掌			千裂脚		覇山天昇脚
ザンギエフ**						
ジン	プロディアパンチ	プロディアバルカン		サオトメサイクロン		
モリガン	ソウルイレイザー		シルエットブレイド	ダークネスイリュージョン		
ロックマン	ハイパーロックマン			ラッシュドリル	ビートプレーン	
ストライダー飛竜	ウロボロス		ラグナロク	レギオン		

＊春麗の七星閃空脚はV・クロス中は使用不可
＊＊ザンギエフはファイナルアトミックバスターのみ

新システムの活用とその対策

第1回！ V・クロスで「あんたが大将だ！」

V・クロス始動時のキックを当てたら連続技を狙え！

担当：V・クロスでしあわせ P・鈴木

どんなときに使っていこうかな

ただゲージがあるという理由でV・クロスを使っている君！もう少し工夫して、より効率良く攻めていこうじゃないか。今回から、「おもしろいV・クロスの使い方」を研究していこう。

細かい内容は前号を見てもらうとして、今回は「いかに初段（乱入時の跳び蹴り）を当てるか」を考えてみるぞ。

一番簡単な当てかたは、相手の攻撃のスキに合わせて使うものだ。よくある話なのが、「離れた相手がスキのある技を出してきたんだけど、リーチの長い必殺技を持っているわけでもないし、ダッシュ攻撃が間に合う距離でもない。反撃できなくて残念だよな」というもの。こんなときV・クロスは便利だ。そこまで出が早いわけでもないが、どんなに離れていて攻撃できるのは大きな利点だぞ。

これをさらに応用しよう。

「わざとスキを作って、相手に手を出させたところをV・クロスで返り討ちにする」

若干スキがある技を空振りしたりして、相手が手を出して来るようにしむける。そのタイミングに合わせてV・クロスを発動するのだ。空キャンセルを使してみると成功率は増すだろう。

ヒットさせたらコンボの時間!?

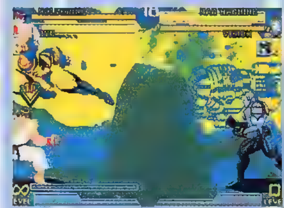
上手に初段をヒットさせることができたら、次に狙うのは追撃。そのままコンボをつなげていくのだ。

初段をヒットさせると相手は宙に浮く。この間は当然ガードはできない。この状態のとき、乱入してきたキャラは既に動けるので、斜め上方向に攻撃できる必殺技を出してみよう。連続ヒットするはずだ。この技のつなぎのタイミングはやり込んで覚えておくと役に立つぞ。また、斜め上方向に攻撃できる技を知っておくことも重要だ。

気を付けたいことは、初段のヒット具合によって、相手キャラが手前ではなく奥にふっ飛ぶことがあること。奥方向もカバーできる必殺技だとモアベターである。

さて、乱入したキャラが追撃した直後に、助けを呼んだキャラが動けるようになるので、続けざまに追撃していこう。ここでのコツは、すぐに追撃しないで、乱入したキャラの必殺技が終わる少し前に追撃すること。こうすれば、2人が交互に追撃できて、連続技を長く決められるぞ。

気を付けたいのは、コマンドを正確に入力すること。ジャンプしやすいからだ。ここまでをCPU戦で練習だ！

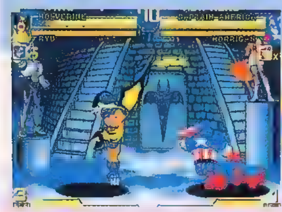

相手の攻撃のスキに対して反撃していく！

小ネタでGO！

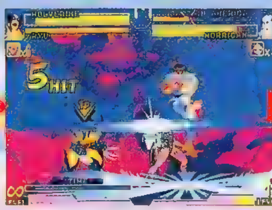
V・クロス時のガード方向は、1Pカーソル（▼）が出ているキャラ方向にしよう！

今回の「これ　やってみよう！」

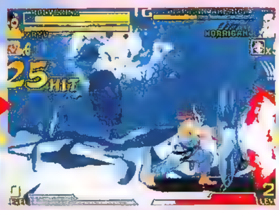
- ○ヴァリアブルクロス始動技をヒットさせろ！
- ○始動後はじめに当てる技を探せ！
- ○コマンドを正確に入力しよう！
- ○使おう！
- ☆逃げ方も覚えておこう！
- ☆研究して参加しよう！


相手に手を出させることも考えられれば君は通だ。


始動技、初段がヒット！着地のタイミングを覚えておいて。


すぐさま必殺技で追撃だ！助けを呼んだ側が跳ばないように。


タイミングを合わせて、相方が必殺技をさらに当てよう。


このくり返しがコンボマニアへの第一歩になる。減るぜ！

V・クロスを使われたら？逃げましょう

もうすでにV・クロスを上手に使われて「ひぃー」ってな感じの人もいると思う。対処法も考えてみよう。

基本的に、V・クロスを使われた！と思ったらレバーをバックジャンプ方向に入れると助かりやすい。地上でガードしてしまうと、その後の展開は相当苦しくなる。おそらく、ほとんど動けずに削られてしまうだろう。なので、なるべく空中ガードでしのいでいきたい。

それでも、地上で初段をガードしてしまうことはあるだろう。そのときの対処法は、

- ●動けるわずかな時間で空中ガードして耐える
- ●コマンド投げや通常投げ
- ●1人倒す
- ●ビーム系の必殺技を出して2人とも一気に片付ける

のどれかが今のところいいようだ。後の選択になるほど難度は増すぞ。

跳ぶというのは簡単かつ強力な逃げ方。ハイジャンプならなお良いが、スキを突いて跳ぶのにはそれなりの難しさがある。後ろ斜め上方向にレバーを入れ続けていると下段をくらってしまう点には十分注意しておこう。

コマンド投げを持っているキャラは、投げ狙いもいい選択だ。ファイナルアトミックは演出時間も長く、一瞬のスキをつかまえることができるのでおいしい脱出法といえる。

相手の体力が少ないときには、ややバクチ的だが好戦的に1キャラばかりを狙う手もある。ハイパーコンボ1回で倒せそうなら、考える余地はあってもいい。でもキツい。

リュウなどのビーム系の必殺技を持っているキャラは、両者ともにビームを浴びせてやってもいい。空中でも出せる必殺技を持っているキャラも使ってみるといいだろう。ただ、使うタイミングがありそうなときのみ狙うこと。無理に技を出してもいいことはないぞ。

さて、どう見ても削り殺されそうなときは、相棒のダメージをある程度覚悟して、V・カウンター（⬅⬋⬇＋大Ⓟ＋大Ⓚ）を使うという手もある。頭の片隅にでも入れておくと役に立つはず。

最後に、V・クロス終了時、どちらかのキャラが必殺技を出していることが多い。このスキを見逃さずに反撃すれば、削られた分のお返しぐらいにはなるだろう。ゲージがあるならばV・クロスで反撃、なんてのもおもしろいね。

次回予告＆募集!!

次回は、ガードされたときにどうやって闘っていけばゲージをムダにせずに済むかだ。

さて、みなさんのコンボや戦法も広く募集していきたいのでよろしく。コンボ編か戦法編かを明記して、下記の係へ出してくれ！みんなの発見が新たなコンボを生むぞ！

（理論上可能、はダメだよ）

お知らせ➡ 君のV・クロス使用法を求ム！コンボマニアの人も、軍師の人も、住所・氏名を明記して、〒101-8935東京都千代田区神田神保町1-26「XvsCあんたが大将だ」係まで。内容次第で君のネタが、誌面にのるぞ！みんなでがんばろう！

連続技とはちと違う

追い打ちとダウン回避 そのマーベラスな関係

追い打ちのチャンスも
回避のチャンスも
見逃すのはもったいない。

担当：ギィ

追い打ちと一言でいっても大きく2つのタイプに分けられる。

ひとつは空中に跳ね上げた相手への追い打ち、いわゆる空中コンボ。こちらは基本的に回避不能な連続技だし、エリアルにも関係してくるので今回はパス。

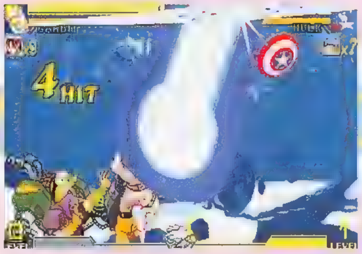
そしてもう一つ、ダウン状態で倒れている相手への追い打ちだ。

このシリーズの特長の一つでもあるこのシステム。ダウンしている相手にも専用のダウン攻撃を必要とせず、見た目に当たりそうな攻撃であれば、たいてい当たるという実にアバウトながら発展性のある、魅力的なシステムだ。

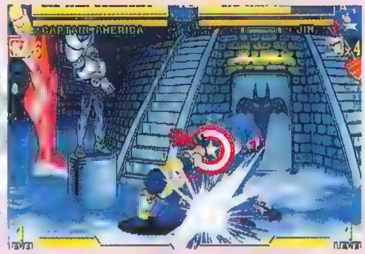
これらの追い打ちはヒット表示もつながり、連続技扱いであるものの、くらった側がダウン回避によって回避できるようになっている。ただ、ダウン回避も万能ではなく、そこから派生する駆け引きも存在する。



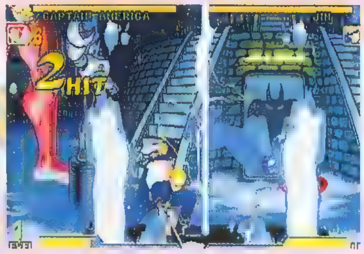
浮かせてから空中での追い打ちやエリアルは、



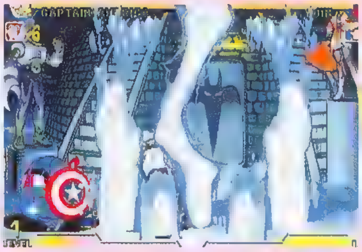
問答無用の連続技。回避の余地なし。



とりあえず何でもいいからダウンさせて、



追い打ち。普通には連続技にならない技が当たるのが魅力。

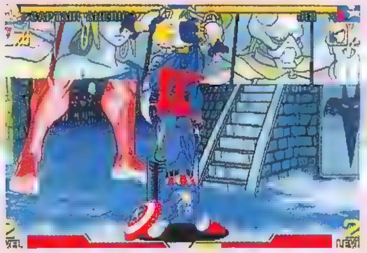

しかしダウン回避で水の泡。

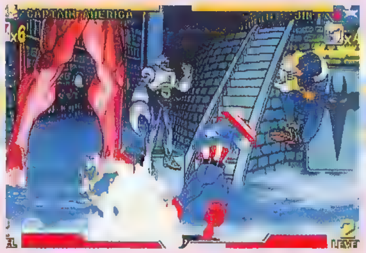
それでは、いくつか代表的な例を、そのあたりの駆け引きも交えつつ紹介していこう。

追い打ちのできる技

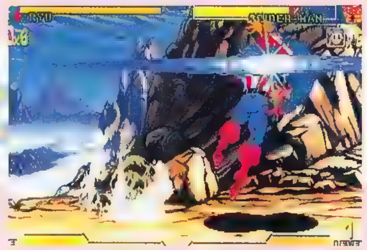
ダウン状態への追い打ちを決めるには、当然ながら相手をダウンさせなくてはならない。ただ、このゲームにはエリアル始動技に代表されるように、相手を吹っ飛ばすだけで、ダウン状態にはならない技も数多くあるので注意しよう。これは、吹っ飛ばされた側にもいえることだ。「とりあえずダウン回避」癖がついている人は特に注意。

追い打ち可能なダウン状態になる技には、キャラによって異なるが、転ばせられる足払いや投げ、一部の必殺技などから追い打ちできることが多い。

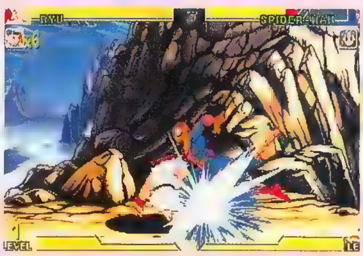

投げの中にも、キャップのキック投げのように、



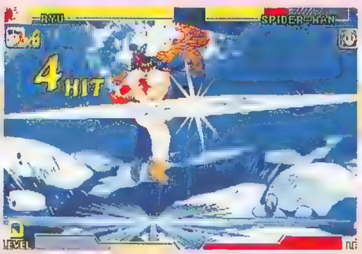
空中で相手が立ち直ってダウンしないものもある。



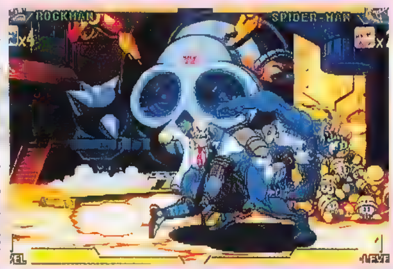
ダウンするものと思いこんで入力していると…。あれ？



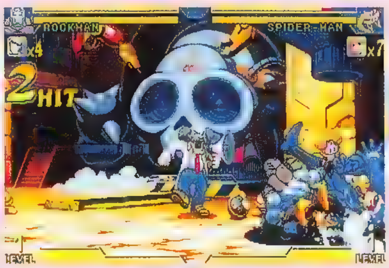
とりあえず足払いキャンセルから、



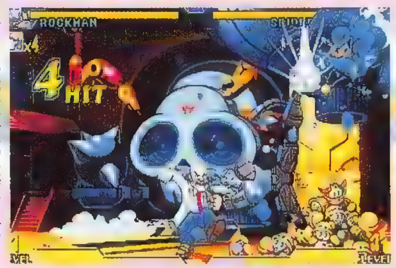
必殺技やハイパーコンボを出してみよう。結構当たる。



これも多くのキャラで応用可能。投げから、



小足払いが当たったら、チェーンで、



エリアル開始技につなげて浮かせ、そこからエリアルへ。

☆**追い打ちのポイント**

・転ばせる通常技からキャンセルで必殺技やハイパーコンボを出してみる。
・投げや必殺技でダウンさせたらすぐに（小）足払いを出してみる。
・ダウンしている相手に小足払いが当たったらそこからチェーンコンボへ、浮かせてエリアルや、キャンセル必殺技で追い打ちからの連続技を狙ってみる。

ダウン回避のしくみ

ダウンする攻撃をくらい、地面に落ちる寸前から地面に落ちた瞬間の間に←↙↓＋いずれかのボタンでダウン回避。

ただ、これまでのシリーズのダウン回避と異っているのはボタンで移動距離が変えられる点。小なら短く（2～3キャラ分）前転、大なら長い（ほぼ一画面分）前転と使い分けることが可能になっている。

ダウン回避は、成功するとダウンせずに、着地と同時に一定距離を前転する。着地の瞬間から前転終了まで完全無敵、終わり際にも隙はなく、技を重ねられていてもガード可能だ。

ただし、前転の終わり際に一瞬だけ投げられてしまう瞬間が存在する。

しかし、その欠点も前転距離を変えられることにより、かなりつけこまれにくくなっている。

また、ダウン状態に当たる技も足払いや必殺技など、キャラによって様々、ダウンさせる技との組み合わせによっても違ってくる。

ダウンさせる技とダウン状態に当たりそうな技をいろいろ組み合わせて試してみよう。

ダウン回避で大ピンチ？

追い打ちは普通の連続技と異なり、ダウン回避で回避されるというリスクをはらんでいる。特にハイパーコンボや隙の大きい必殺技による追い打ちを狙っていた場合は、ダウン回避で無防備な背後から、確実に反撃を受けてしまう。

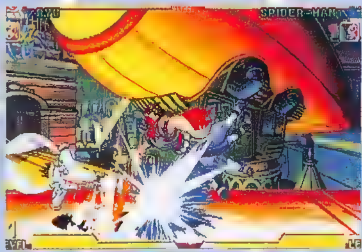
必ずダウン回避するような相手に追い打ちを狙うのは自殺行為といえる。

しかし、ダウン回避にも欠点はある。その一つが前述の、ダウン回避の終わり際にある「一方的に投げられる瞬間」だ。ひたすらダウン回避を繰り返す相手には、ダウン回避しなくなるまで投げ続けてやろう。特にその投げからも追い打ちが可能なら、さらに効果的だ。

また、一部キャラの必殺技、ハイパーコンボで、自分の後ろ方向にも攻撃判定を持っている技（ジンのブロディアバルカン、ウォーマシーンのリパルサーブラスト等）を出すのも効果的。即座に逆ガードが必要だったり、間合い次第ではガード方向をわかりにくくすることができるのだ。

こうして相手にダウン回避を躊躇させることができれば、追い打ちのチャンスも生まれてくるはず。

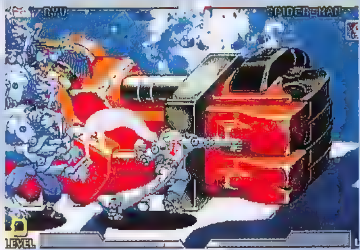
何より1チャンスで大ダメージを与えられる追い打ち、ここまでしてでも狙う価値はあるぞ。



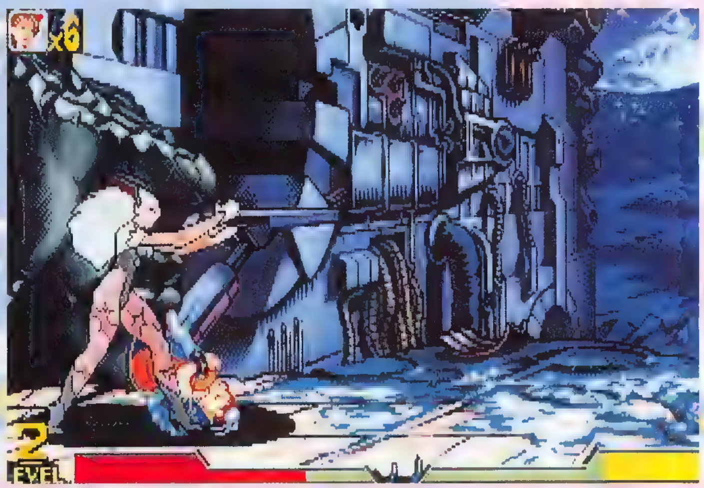
調子に乗って大足払いキャンセル、



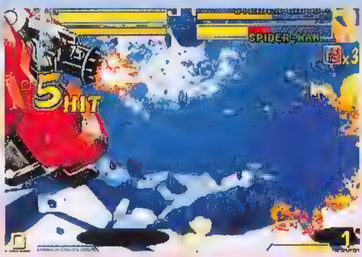
「かもーんぶろでぃあーっ！」なんてやっていると、



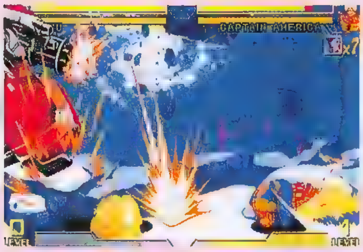
気づいたときにはもう遅い。さらばっ！



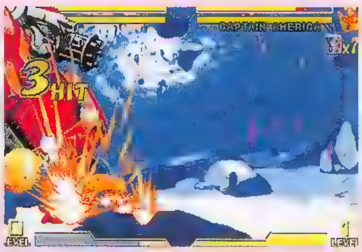
今回ダウン回避を投げるのはかなりキビしいかも。



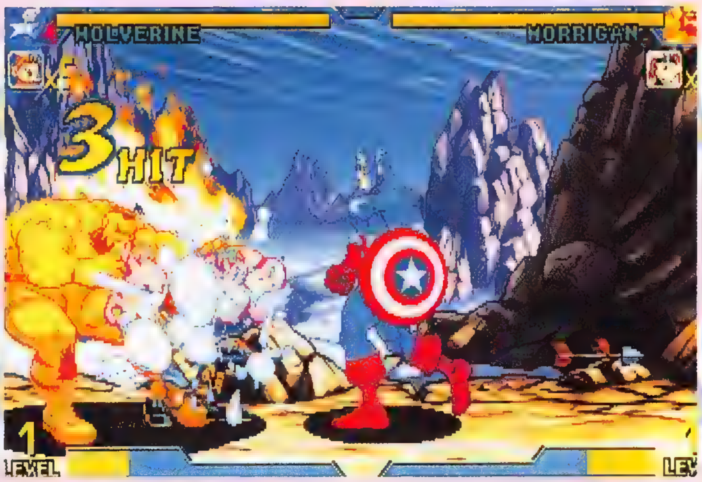
追い打ちにもなるしゃがみ大Pキャンセルブロディアバルカン。



ダウン回避されても、



ガード方向がわかるか？弾幕で見えにくいのもポイント。



アシストやヴァリアブルコンビネーション／クロスを使った挟み込みを狙うのもおもしろい。今後の課題か？

アシストマスターを目指せ

第2回 アシストキャラ群雄伝



アシストダイヤグラムにかかわらず、すべてを使いこなしてこそのアシストマスターだ!

担当：石井ぜんじ&アシスト評議会

助けを借りて攻め込もう

ゲームセンターを見ていると、まだまだスペシャルパートナー（V・アシスト）を使いこなせていない人が多い。せっかく面白いアシストシステムなので闘いに熱くなって忘れずに、できるだけ使っていくようにしよう。

通常技キャンセルで使って、アシストの攻撃を楯に攻めていくのが基本だ。特に、突進系のアシストは、画面上に長い間出ているために、

〝アシストを追いかけていく〟

のが重要なポイント。

たいていのアシストは、出るのは遅いが、もう動けるようになっているので攻めていくのに使える。そこで、

〝アシストを出したら、ジャンプで突っ込んで、ジャンプ攻撃か、すかして下段技の2択〟

の攻撃が強い。アシストを出したら、ここぞとばかりにダッシュ、ジャンプで攻めていこう。

特に、スーパーアーマーがついているキャラは有効。ジンなどは、アシストをたっぷりとっておいて、飛び道具がわりにアシストを使って突っ込んでいくと強いぞ。



たっぷり温存しておいたアシストを使いまくるぜ。

ルースターズ最強伝説!?

深夜のゲーメスト編集部に怪しい連中が集まり、会議が行われていた。この密談こそが、第1回アシストパートナー会議である。

ぜんじ…「誰のアシストが一番強い?」

ハマー「アレスかな。あの連続になるかならないかの密度の薄いのがポイント」

善之字「東風もあなどれないっすよ。とにかく数が多くて手軽に使えるし」

N.O「やっぱりサイロックでしょう。出して追いかけていって、ああしてこうして…フフフ（微笑）」

だが、その中でも大きくクローズUPされたのが、禁断のデビロット（次号で紹介）と何を隠そう、ルースターズ（ルー&アカビー）なのである。そこで、今回はルー&アカビーの意外な強さと、それを使った戦法を紹介していこう。

題して、

ルースターズ最強伝説

というところだ。

〝はさみこみ大作戦〟始動!

●ルー&アカビーの基本性能

ルーは弓矢で攻撃してくるが、実は強いのがアカビーの炎。威力がかなりあり、近い場所をカバーしてくれる。飛び道具でありながらも、そのために対空技に近い性能を持っているのが大きい。8回と使える回数が多いのもミソ。

●そしてはさみこみ大作戦

そのあたりを踏まえて、はみさこみ大作戦といこう。はさみこみ大作戦とは、

①ルー&アカビーを出す

⬇

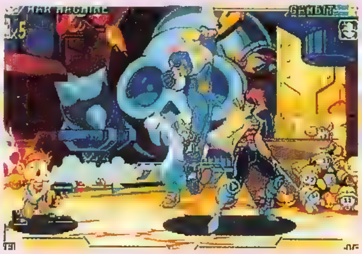
②相手を跳び越す

（跳んでいたらくぐる）

⬇

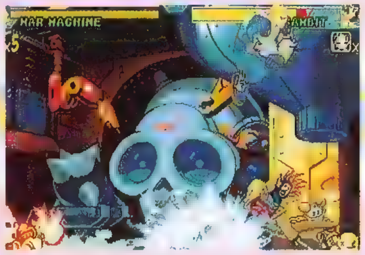
③弓矢とプレイヤーの攻撃ではさみこむ

という戦法だ。これは、ルー&アカビーに限らず飛び道具タイプのアシスト全般に使える、基本戦法の一つでもある。



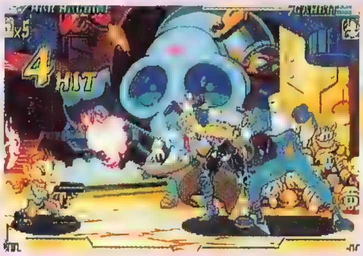
最強伝説が今始まる。

◀



跳び越して裏に回ろう。

◀



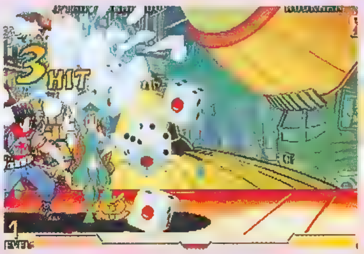
弓矢に当たってアカビーまで。はさみこみシナリオの完成。

ルー&アカビーが、なぜ特にはさみこみが有効かというと、はさみこんだ場合、弓矢が当たるとルーに引き寄せられるという点にある。攻撃をくらえばプレイヤー同士の距離が離れるから、はさみこむと結果的にこうなるのである。そしてアカビーの攻撃まで当たって、大ダメージというわけだ。

ワーストアシストを使いこなせ

第一回アシスト会議によって話題となったポイントに、〝どのアシストが一番使えないか〟がある。今、有力視されているものに、魔法使いピュア&ドラ猫ファー（いわゆる〝最後の問題です〟）と、アニタ、想鐘サキなどが挙げられている。

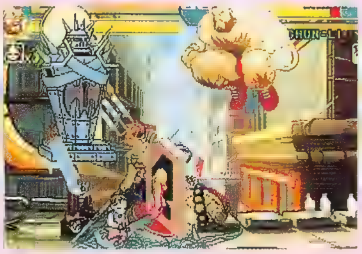
熱いのが、これら使えないアシストをいかに使っていくかだ。〝最後の問題〟は、基本的に追い込まれたときに、対空技に使っていくのが良さそう。どんなに相手がスーパージャンプして高い位置にいても、その上から落ちてくる。



欠点…当てにくい、当たっても連続技にしにくい。

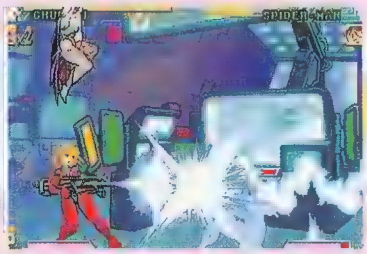
利点・使用法…どんなに高くからこられても対空技になる。「ドラ猫ファーが当たると楽しい（ぜんじ）」

アニタは、出るのが遅いのを利用して、はさみこみを狙っていく。〝ここ一番の爆発力はある〟との説も。いかに風変わりなアシストを使いこなすかを追求してみるのも面白いのでは?



欠点…出るのがあまりに遅すぎる。

利点・使用法…「ここ一番の破壊力がある（善之字）」、「地雷として活用（よ）」



欠点…出るのが遅い・単発。

利点・使用法…「出る遅さを逆に利用（善之字）」、「サキフィニッシュが屈辱的で熱い（RED）」



ストライダー飛竜 ウロボロス大作戦

飛竜の要であり醍醐味である、ハイパーコンボ「ウロボロス」の大活用術を伝授！
担当：はまー

まずは付けよう

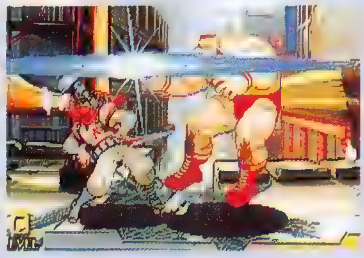
ウロボロスは発動までがそこそこ遅く（連続技にならない程度）、いつでもおいそれと付けるわけにはいかない。しかし飛竜の性能があれば、そんなチャンスはいくらでもつくれる。具体的には、

①：チェーンの最後にキャンセルで
②：スライディングヒット後
③：フォーメーションAを出した直後

がオススメ。

①は、チェーンを5、6個出し切って、最後の大攻撃にキャンセルをかけるといい。ヴァリアブルカウンターをかけられないかぎり、隙に反撃されることはまずない。②も、ダウン回避されるされないに関わらず、その後有利な状況に持っていける。大Kが抜ける分、威力は下がってしまうが、慣れてきたらグラムよりもこちらを使っていこう。

③は、サーベルタイガー（以下イヌ）をガードされればそれでも良し、もし見てから跳び込まれても、付けた直後のウロボロスが特殊な対空になってくれるという筋書きだ。


相打ちOK、もしくはガード中に勝手に当たってくれる。

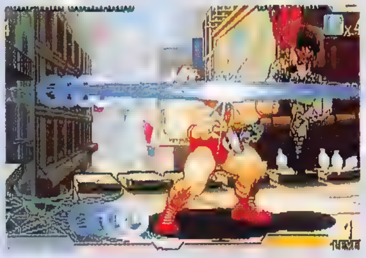
上下左右からガードを揺さぶれ！

ウロボロスを付けた後は、相手もガードを固めてくるはず。攻撃してもウロボロスに触れて自滅してしまうのだから当然だ。そこで、飛竜側の目的としては大きく分けて3つ考えられる。

①：左右の揺さぶり

これは、付けた直後に相手との間合いが離れている時が狙い目。ここで使う技は←↓↙P or Kのワープ。この技はボタンに応じて画面の任意の位置に出現できるので、消えた直後にいきなりめくりガードにできる。入力直後にPを押せば消えつつ弾も撃てるので（！）、さらに幻惑度が高くなるぞ。


この場合は右下に出たいので、大Kで入力。直後に弾を出せば、


弾をガードしようとした相手に本体がめくりでヒットー

これを覚えられてガードされるようになったら、今度は↓↙←＋Kのヴァジュラも使ってみよう。同じくワープする技だが、こちらは正面ガードのままになる。

②：上下の揺さぶり

相手の近くで発動した場合は勝手に連続ガードになってしまうことが多いので、ガード硬直中の上からでも選択をかけられる「立ち or しゃがみ」の揺さぶりを狙っていこう。

この場合は、立ちガード不可のしゃがみ小K（からのチェーン）と、しゃがみガード不可の昇りジャンプ小K↓エクスカリバー（空中で↓↘→＋いずれかのボタン）を使い分ける。昇り小Kは小さいキャラには当てづらいが、空振りしても空中突進技は出るのでフォローは効く。ちなみに、空中突進技は小Kか中Kのものを使おう。

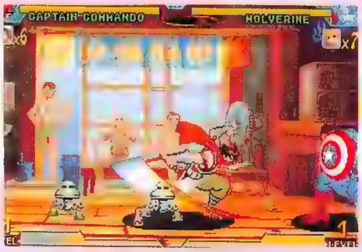

ウロボロスの当たり方次第で、次のエクスカリバーも連続ヒット。ガードされても問題なし。

③：削り（ゲージ溜め）

画面端や空中でガードされてしまった場合などは崩すことが難しいので、次のウロボロスチャンスのためにゲージを稼いでおこう（なんとウロボロスを付けている間でもハイパーコンボゲージが溜まってしまうのだ！）。

この場合は、ガードの上からお構いなしに立ちで6個チェーンをつなげ、最後の大Kにキャンセルでイヌを呼ぶか、アメノムラクモで間合いを詰める。この間もPを連打して、硬直中にウロボロスから弾を出しておけば、再度6個チェーンで固めることが可能だ。

ウロボロスが切れそうになったら、通常技キャンセルでスペシャルパートナーを呼んでおこう。時間差でパートナーが攻撃している間にさらに時間差でイヌを呼んでおけば、その間にサテライトが画面から消え、間髪入れずに再びウロボロスを装着することができる。



1回のラッシュで、大体0・7〜1・2ゲージは溜め直せる。中・大攻撃をガードさせるのがポイント。

目指せ50ヒットオーバー！

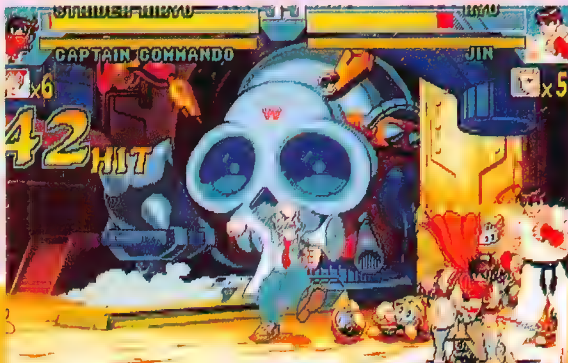
さて、これらの方法でガードを崩した後は、せっかくだから痛い連続技を入れておきたいところ。

付けてすぐの状態で地上ヒットした場合は、

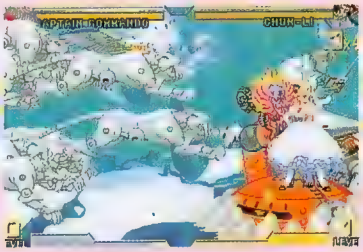
チェーン6個→小P小K中P中K↓しゃがみ大P↓（エリアルで）小P中P中K大P

が一応ベスト。ちょうどウロボロスが切れた頃にしゃがみ大Pが当たるので、途中で落とすことなくエリアルにつなげられる。ゲージに余裕があるなら、チェーン6個の後をラグナロクにしよう。なお、大Kやラグナロクの出かかりなど隙の大きい技の間は、Pを連打してサテライトの弾でヒットを持続させること。

空中の相手にヒットした時はどう頑張ってもすぐに途切れてしまうので、あまりダメージは期待できない。ただ、相手もガードがちになっていると思われるので、すぐに上下二択やゲージ溜めに切り換えよう。



コンボ補正が大きくかかるが、それでもこれだけ減らせる。J大Pを出さず、空中投げに連携するのもいい感じ。



おまけ。「20分の1に懸けろ！」



うおぉぉぉ〜っっっ、サオトメ・ジンだぁぁぁ〜!!そろそろ通常技の感覚には慣れてきたかぁぁぁぁ〜っっ!!

というわけで、今回は通常技の硬直をできるだけなくしていく工夫をしてみよう。

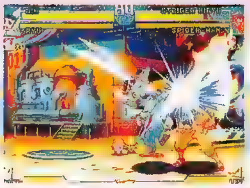
常に溜めを意識

通常技のスキを少なくするためには、キャンセルをかけて必殺技につないでいくのが一般的。

だが、ジンの必殺技であるサオトメタイフーン（以下タイフーン）とサオトメダイナマイト（以下ダイナマイト）は、どちらも溜め技であるため展開の激しいこのゲーム中では、それだけでかなり不利。

というわけで、ジンを使うにはクセのある通常技と溜めのふたつに慣れることがまずは重要だ。

溜めに関しては、とにかくレバーは常に←か↙に入れておくことを意識しよう。特にジャンプ攻撃のときは、跳ぶと同時にレバーを↙に入れる癖をつけること。


跳び込むときも挑発するときもレバーは左下だ。

人間、努力と工夫

違和感なく必殺技が出せるようになったら次のステップ。実際に通常技にキャンセルをかけてみよう。

地上技で頼りになるのが立ち大パンチと大足払い（以下下ドリル）だ。立ち&しゃがみの中キックもガードされてもまったくスキがないので、対空やジャンプ封じに活用しよう。

エリアル始動技の立ち中パンチは当てにくく、エリアルにいけたとしてもジンは中攻撃でエリアルが終わるため、ほとんど小→小→中まで（画面端のみ小→小→中→中→大まで可）しか入らず、ダメージ効率はあまりよくない。画面端以外では特に狙っていく必要はないだろう。

立ち大キックも、大いに心を揺さぶる魅力的な技ではあるが、ガードされたときのスキが大きく、キャンセルもかからないので、残念ながら実戦向きではない。

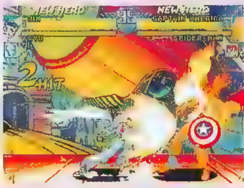
そこで立ち大パンチと下ドリルだが、これらは当てやすいうえにキャンセルもかかるので非常に使いやすい。

立ち大パンチにはタイフーン、下ドリルにはダイナマイトでキャンセルをかけよう。このときは中で出すのが望ましい。

大タイフーンは移動距離が長い分、ガードされると相手にめり込んでしまって反撃されやすい。これだけは避けたいので、適度に移動する中を主に使おう。ダイナマイトを出そうとしてタイフーンが暴発することも多いので、ダイナマイトも中がいい。

これらを連続技やチェーンに組み込んでいくなら、跳び込み→小足払い→下ドリル→ダイナマイトか、跳び込み→小足払い→立ち大パンチ→タイフーンを狙おう。


足払いのときはもちろん↙、


タイフーンの溜めを維持するために←+大パンチだ。

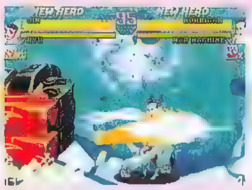
ハイパーコンボの狙いどころ

ジンの扱いに慣れてきたらSPパートナーでのキャンセルも活用してみよう。よりスムーズに立ち回れるはずだ。

プロディアパンチがいろいろな通常技からつながることは前回でも触れたが、連続技にする以外にも使い道は多い。

プロディアパンチは、プロディアだけでなくジン本人も殴っているので、相手との距離が近ければ意外と攻撃力の発生は早い。そこで大パンチや下ドリル、中キックで距離を詰めて出せば、ヒットしやすい状況を作り出すこともできるぞ。

さらに相手のジャンプの下を潜る、あるいは相手が自分を跳び越えるような状況で出せば、パンチが思わぬ方向から飛び出すこともあり、ガード方向を迷わせることもある。頭上を攻められたときの対処法の1つとして覚えておこう。

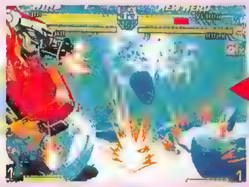

近いほうが出も早いし、威力も高い。

前号でも触れたように大パンチ→プロディアはダウン回避で避けられてしまうので、慣れた相手には通用しないと思われていた。

しかしダウン回避はボタンによって移動距離が違う（小→短い、大→長い）ので、もし相手が中か大のダウン回避をしてくるならチャンス。大パンチからキャンセルでプロディアバルカンを出してやろう。バルカンだとダウン回避して立ち上がったときにガード方向が逆になるので、ガードするのが難しい。

パンチとバルカンを混ぜて出していくと非常に効果的だ。ただし、ここだけの話だが、小のダウン回避をされるとガード方向は一定になってしまうので、やや効果は薄くなる。とはいっても距離が離れている分、反撃は受けにくいので狙う価値は十分あるだろう。


パンチで追い打ちと思わせておいてバチン（バルカン）、


移動距離が長いと逆ガードに（この場合はレバー➡）。

とみちんの(福)1/4コーナー

こにちは、とみちん（開発者）です。第4回はサオトメ・ジン（早乙女刃）について語りましょう。

'95年発売のロボット対戦格闘「サイバーボッツ」からの登場。最終兵器をめぐる各パイロットのドラマが熱いゲームです。実際に戦うのはロボット同士なので、彼の姿はデモでしか見られません。だから今回の彼は、完全に一から作りました。

実はサイバーボッツ家庭用移植にあたって、僕とキャラデザインの西村キヌ氏と共同で追加シナリオを書いたんですよ（あのデビロット編は西村氏がメイン）。その時サオトメ・ジンとは何者であるかについてはかなり煮詰めました。だからジンに関しては僕の中で完全にクリアで、ひとかけらの迷いもなくこのようになりました。サオトメ・ジンとは信念のために戦う一匹の男である。信念こそを至上のものとするがために周囲に流されず、何事にも決して屈することなく、勝ち目のない戦いにすら身を投じる。その姿は時としてこっけいに見えるが、サオトメはそんなことはかけらも気にしないだろう。また格闘家でなくヒーローであるため、自分の拳で殴ることとプロディアの拳で殴ることは彼の中では同一ライン上のことなのだ。

本作におけるヒーローの役割分担としては、彼は直情径行の熱血キャラ。戦隊物でいうならレッドです。ちなみにこの分類でいうとリュウはイ○ロー、春麗がピ○クでロックマンがグ○ーン、飛竜はブ○ーかハ○イダー、コマンドーはビッ○ワン、モリガンは敵の女幹部といったところ。ザンギエフはスト○ング○剛（うそ）。科学忍者隊や超電磁ロボでも置き換え可能なのでみんなも試してみてくれ。

と、こういった物語上のキャラの個性をゲームの文法で展開したのが今回のジンです。X-MENシリーズで学んだキャラ特性理論ですわ。だてに4年もキャラゲー作ってないというか、カプコンキャラは勝手になんぼでも良くできるのが嬉しいです。メカゴウキは船水さんに怒られましたけど。次は何で怒られようかな。

西村氏もノリノリで、基本ポーズに始まりサオトメダイナマイトやファイヤー、「とどめだっ！」の勝利ポーズなどのアイデアを出してくれました。「やっとサオトメを好きになれた」そうです。じゃあ今まで嫌いだったんかい!?

まあ今回はこんなところで。次回もこのコーナーで、「助けに来ました！」



大Pを打ちまくるか溜めるか、バランスが微妙でおもしろい。
担当：借金8びぐ

ロックマンの攻撃はどれもリーチが短いため、最初は使いにくいイメージがあるかもしれない。でも、それを補う技がたくさんあるので心配はいらないぞ。

地上から攻めるには

ロックマンには、後述するトルネードホールドやチャージショット（ロックバスターもね）があるので、自分から空中戦を挑まなくても試合ができるのがいいところ。

地上を攻めるならチェーンコンボを使わなければ始まらない。ロックマンのチェーンは地上3ボタン。つまり小→中→大の流れならパンチとキックのどちらでも出せるが、縦押し（小P→小K）は×。

で、起動は小Pか下小Pが出が早く判定も強めなのでおすすめ。ダッシュからだけでなく、相手が攻めにきたときに潰す技としても信頼できる。ここから下中K→下大Kでダウンを狙おう。

固めに入るとき、積極的に攻めるときは下小Kが下段なのでこちらを使おう。

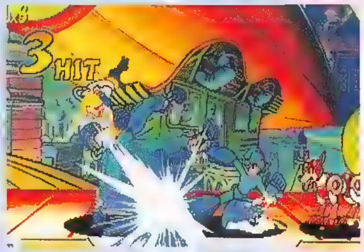
相手がジャンプから攻めてきたら、昇りジャンプ小Pで迎撃。相手が自分の上なら、ジャンプ小P→中P、相手が横にいるときはジャンプ小P→中Kと使い分けるといいが、大体中Kでいける。

トルネードをうまく活用する

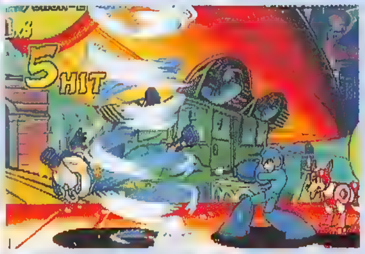
初めてフィールドに立ったときに、標準装備しているアイテム攻撃はトルネードホールド。まずはこのトルネードホールドを使って、うまく立ち回ることが勝利への第一歩となる。

トルネードホールドをガードさせた後に反撃を受けることはないので、相手の足止めに使うのがメイン。攻撃力が発生するのがやや遅いので、相手が遠くにいるとき以外は最初のトルネードホールドはキャンセルから出すのがいいだろう。

チェーンの基本である下小Kor下小P→下中K→下大Kから、相手がガードしたときには中のトルネードホールド。このあとは、連続して出してもいい。ヒットしたときは小でトルネードホールドを出せばちょうど相手に当てることができる。相手にヒットしたときの小トルネードホールドは、ダウン回避を取られると逃げられてしまう。まずは出してみて、相手がダウン回避するまで使うといった感じでOKだ。



チェーンがヒットしているならとりあえずこかす。

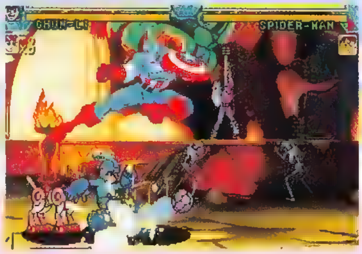


回避されるまでトルネードを当て続けよう。

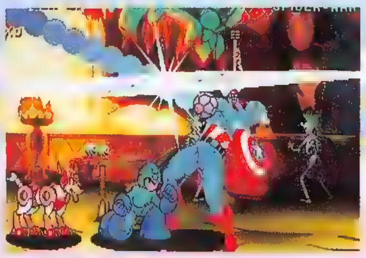
アイテムチェンジでさらなる攻めを

相手を倒した後や、攻めを一回捨てればアイテムチェンジはできる。

サッカーボールキックを使う場合は、相手の動きが鈍くなるのを利用して攻めを続けていく。たとえば、下小K→下中Kからいきなりボールを出してみる。ロックマンの動きが一瞬止まるため相手が手を出そうと思ったらサッカーボールキックで一方的に潰すことができる。チェーンがヒットしているときなら下大K→サッカーボールキック。これならダウン回避をとられても反撃を受ける心配がないので安心だ。

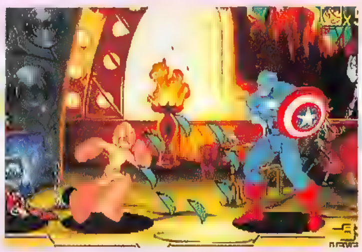


サッカーボールを見て相手が跳んだならボールを蹴る。



相手の攻撃をガードしてれば勝手にヒット。こんな使い方もある。

リーフシールドは少し扱いづらい。というのも出した瞬間に潰されるとリーフが消えてしまうため、安全な状態でまとわなければならないからである。まとってしまえば、攻めが広がるだけでなくエリアルから連続技にもなるので使う価値は高い。上級者向けか？



ロックバスターと二枚看板になるのは魅力的。

大活躍の実用連続技

大Kのリーチが短いのでエリアルレイヴを率先して狙うことはないが、小攻撃から大Kはつながる。だから跳び込みがヒットしたときや地上の攻めでのダッシュ下小Kがヒットしたときにはエリアルレイヴも使えるわけだ。

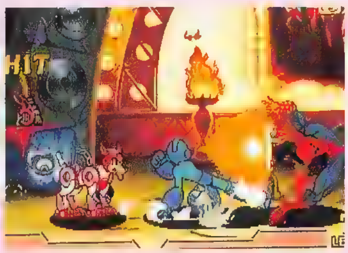
大Kが決まったときには、エリアルからの小P→小K→中P→中K→大攻撃という基本コンボがまず入る。相手を叩き付けるなら大K、大Pを溜めているときには中K→チャージショットがダメージも高くおすすめ。

空中の小攻撃の後はやられ時間が中攻撃の後のやられよりも長い。これを利用すると、ゲージがあるときにエリアルから小P→小K→空中ハイパーロックマンという連続技が決まる。小Kからのキャンセルはできるだけ早め、画面端の時にはダメージがヘボいのでフィールドで大Kがヒットしたときに使っていこう。

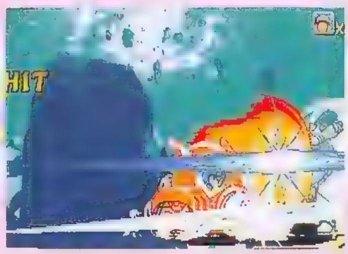
地上での行動は、ガードされたことも考慮して、下小Kor下小P→下中Kの動きからつながる連続技が理想。

中攻撃からなら、チャージショットが決まる（空中キャンセルだけには注意しよう）ので、なるべく大Pを溜めて闘うことを心掛けよう。最初はロックバスターに頼った闘いが多くなりがちだが、ロックマンをより楽しむためにもチャージショットを溜めての動きに慣れてほしい。

大Pを押している時間が長ければ長いほど、チャージショットの段数は上がる。ダッシュからのチェーンはもちろん、段数が高いときはラッシュドリルがつながるほどヒット時間が長いので楽しい連続技を決めていくことができる。スペシャルパートナーだってOKなんじゃないかな？



段数が少ないと思ったときはダッシュからのチェーンで追撃。



でも段数に自信があればドリルでがりがり当てられる。

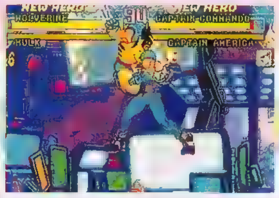


基本的な動きをまずはこなそう！

まずは初心者のために、基本レベルの内容から説明していこう。

ーステップ1ー 跳び込もう！

まずはジャンプ攻撃を覚えよう。ダメージの大きい大Pから、チェーンで大Kを出していくといいぞ。攻撃する範囲も広いので言うことなしだ。また、大Kは強烈なめくり技なので、跳び越してしまったときに使うといい。


レバーを後ろに入れながら大Pを出すと、勝手に空中投げにも。

ーステップ2ー ダッシュしよう！

跳び込んだらそのまま走ってみよう。怖いかもしれないが、大丈夫。相手はジャンプ攻撃のガード（ヒット）硬直で動けないはずだ。

ーステップ3ー ダッシュから攻撃だ!!

走ってからは、チェーンコンボを狙っていこう。

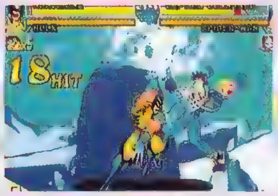
・A難度

屈小K↓屈中P↓屈大K

・B難度

簡単なのでおすすめだ。

屈小K↓屈中P↓バーサーカーバレッジX（↓↘→＋P）スーパーコンボを組み込むと、さらにカッコ良くなるぞー


見れくれよ、この通り。エリアルより減ってるかもよ!?

ーステップ4ー そしてエリアルレイヴだ！

B難度までできるようになったら、さらに上を目指そう。

・C難度

ジャンプ（大P↓大K）↓ダッシュ↓屈小K↓屈中P↓立ち大K

ここまでは、今までの応用だ。ここからが難しい。

（立ち大Kから）↓（レバーを上に入れる）↓ジャンプ（小K↓中P↓大K）

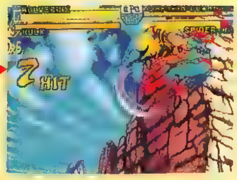
空中で連続で技を決められるようになると、とても気持ちがいいぞ。

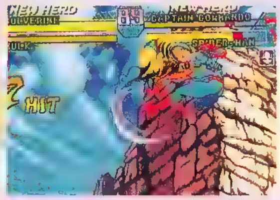
ここまでが余裕でできるようになったら、君はもうXメン中級者だ。さらに上を目指してみる（コンボを探す）ともっとおもしろくなるはず。スピードアップもできるしね。


当てる。


走る。※重要！


チェーンで浮かせて…、


オイエー！

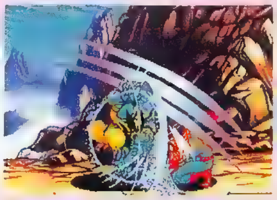

前号の記事にもエリアルの方法があるよ。読んでみよう。

それでは対人戦っぽい攻略スタート！

基本はダッシュ屈小K↓屈中P。屈小Kは下段なのでヒットしやすく、屈中Pはヒットさせた相手をわずかながら浮かせることができる。

この2段チェーンを出して、もしヒットしていたら立ち大Kを、ガードされていたら大Pを出すといい。だがスピードがあるゲームなので、面倒な人はとりあえず立ち大Kを出してしまうといい。

さて、チェーンをガードされていた場合だが、何もしないで攻撃を止めると損なので、バーサーカーバレッジ（↓↘→＋P）小で削っておこう。画面端でなければ反撃はないと思っていい。ボタン連打で攻撃回数が増える点も見逃さないようにしよう。


やることなくなったら削りダメージを奪っておこう。

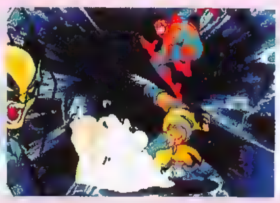
次に、攻撃がヒットしたときの話。立ち大Kが相手に当たると画面が上のほうに切り換わるので、反応してレバーを上に入れてコンボ開始。

小ネタでGO！

●小K↓中P×2↓中K↓ドリルクロー（↙方向）

このコンボがダメージの点ではおいしい。ちなみに、これは画面中央でのものだ。

このエリアルの最後のドリルクローを、チェーンコンボから↓大Kにして急降下、着地後すぐにフェイタルクロー（→↓↘＋KK）を入力すると、動く相手やガードする方向を間違えた相手にヒットするはず。対戦なら1回は成功する。


こんな展開になる。

画面端はコンボがおいしい!!

画面端でエリアルを狙うチャンスがきたらもうウハウハ。

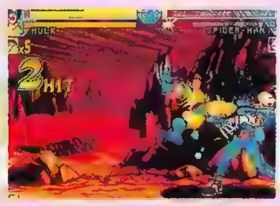
●立ち大K↓エリアル（小K↓中P↓中K↓↓大K↓大K）↓屈小K↓屈中P↓立ち大K

このコンボは決まらない相手もいるが、エリアル時大Kがヒットすれば、着地した相手に追撃できるのだ。

小ネタでGO!!2

●スーパージャンプ時限定で、↓大Kからチェーンで大Kが出せる。一応↓大Kから↓大Kも出せる。

●自分が画面端を背負っている状態で、相手方向に中P投げを決めた後は、屈中P↓立ち大Kで追撃できる。


当然連続ヒット。はね返る前に大Kを出すといい。

必殺技を上手に使うのだ

↘大Pをヒットさせた後の追い打ちバレッジはとりあえず行っておこう。今回はダメージが大きいので、バカにならない。削りダメージもかせいでおくといいだろう。

ドリルクローは、相手にガードされないように使ってみよう。空中投げの後とか、ノーマルジャンプで攻撃を空振りした後とか、↓大Kを出した後とか…。細かい内容は次回の攻略でまとめてお知らせする予定なのでおたのしみに。

もういっちょ小ネタでGO！

●ジャンプ中P連打でゲージがすごいいきおいで増える。スーパージャンプではない点に注意しよう。

●スピードアップ中はゲージが全く増えないので注意。

●V・クロス時はフェイタルクロー（→↓↘＋KK）Xスタートが良いようだ。

●ウェポンXで飛び道具を抜けて攻撃せよー

●ドリルクローを画面端に向かって出して研究すると吉。

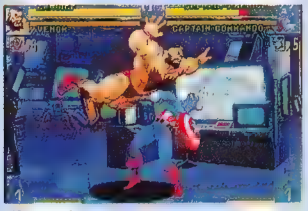
ン・パカなキミに送る、眠気も吹き飛ぶ朝一攻略！

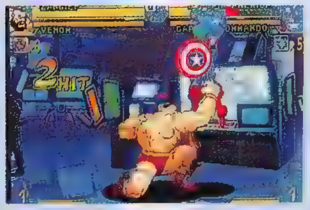


エリアルスタート技は？

ザンギのエリアル始動技は、しゃがみ中パンチ及び上投げ（中P投げ）となっている。ザンギには、他キャラのような地上チェーンはないので、しゃがみ中パンチをヒットさせるには、ジャンプ攻撃から直接つなぐのが基本となる。とりあえず、主に使うジャンプ攻撃は、ボディプレス（ジャンプ中⬇＋大P）がオススメ。

ボディプレスからしゃがみ中パンチへのつなぎは、ボディプレスを少し引きつけて出して、打点をやや低めにするとつなぎやすい。ただし、ロックマンやスパイダーマンのような背の低いキャラに対しては打点など気にせず、早めにボディプレスを出しても問題なくつながる。


ボディプレスから…、


しゃがみ中パンチにつないでエリアルレイヴを狙おう。

エリアル連続技は？

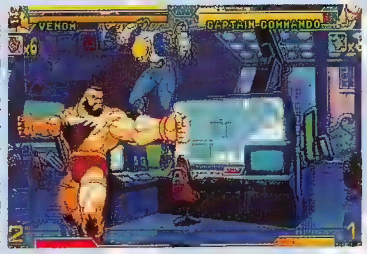
ザンギのエリアルは、小K→中K→ダブルラリアットと空中で当て、落ちてくる相手にさらに地上で立ち大キックで追い打ち、というのがオススメ。エリアルレイヴとしては簡単な割にダメージは高いほうだ。

小K→中K→空中スクリューというのもあるが、空中スクリューがムズイうえ投げ抜け可能だし、ダメージ的にも前述のものと大差ないので、無理に狙う必要はないだろう。

投げ狙いコンボ

ダブルラリアット（以下ダブラリ）は、P同時押しとK同時押しでは性質が異なる。K同時押しのほうは、地上の相手にヒットさせたとき、相手が吹っ飛ばずに目の前に落ちるので、ここに投げを重ねるのが有効だ。

比較的近い間合いから跳び込むチャンスに恵まれたときは、ボディプレス→立ち小キック→ダブラリ（K同時押し）の連続技からファイナルアトミックや中P投げを狙ってみよう。

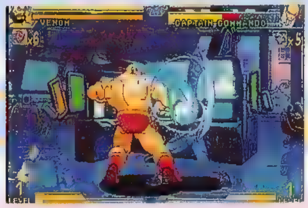

K同時押しのダブラリを当てた直後は…、

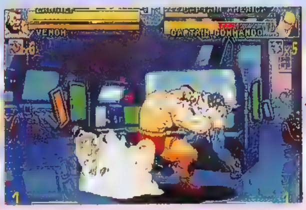

絶好の投げチャンス！中P投げや、ファイナルを狙おう。

バニシングフラットを使った連携・連続技

離れた間合いから跳び込む場合は、ジャンプ大パンチ→立ち中キック→大バニシングフラットという連続技を狙ってみよう。この連続技自体かなりのダメージがあるし、バニシングをガード（ヒット）させた後の間合いによっては、そのままスクリューやファイナルアトミックを狙うのも有効だ。

遠距離から跳び込む場合には、ダッシュからジャンプするとジャンプ距離が伸びるので、一気に間合いをつめることができる。ダッシュする余裕があるときはダッシュジャンプ攻撃から連続技を狙っていくといいぞ。


バニシング後の間合いが近いときは…、


スクリューでいきなり吸い込むのが有効。

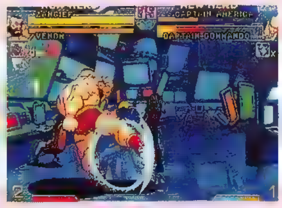
エリアルロシアンスラムの使いかた

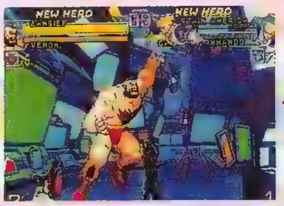
エリアルロシアンスラム（以下ロシアンスラム）は、実はスキがほとんどない技で、降りてくるときに技を出したり空中ガードすることができるようになっている。そんな訳でこの技、相手が跳んできそうだな〜というときに、かなり適当に出してしまってもOK。もし相手が跳んでこなくても、降りでボディプレスを出したり、空中ガードのまま降りていけばいいのだ。相手が跳んできたのを見てから入力するような技ではないので、先読みでどんどん使っていこう。

また、立ち小キック→スクリューのような当て投げ連携は、本作のザンギも有効だが、読まれていれば、当然ジャンプで逃げられてしまう。

投げを警戒してとにかくバックジャンプで逃げたがるような相手には、立ち小キック→エリアルスラムのような連携も有効だ。

エリアルスラムは、ボタンの小〜大で飛距離が変わる。基本的には大で出していくのがいいだろう。


こんなときにすぐバックジャンプばかりするヤツは…、


エリアルスラムでお仕置きだ！

オススメ基本エリアル

ボディプレス → 下中P →（スーパージャンプして）→ 小K → 中K → ダブルラリアット → 立ち大K（地上で）

中P投げ →（スーパージャンプして）→ 小K

投げ狙いコンボ（間合いが近いとき）

ボディプレス → 立ち小K → ダブルラリアット（K同時押し） ⇢ スクリュー or FAバスター

ダブルラリアット（K同時押し） ⇢ 中P投げ → エリアルへ

バニシングコンボ（遠距離からダッシュジャンプで突っ込むと有効）

ジャンプ大P → 立ち中K → ㊅バニシングフラット ⇢ スクリュー or FAバスター

シーソーゲームの面白さをわかってほしい

STREET FIGHTER EX2

今回は、この春稼働となるEX2の開発者直撃インタビューだ。名作を創ってきた男たちの心意気を知ってほしい。

※画面写真や記事内容は開発中のものです。また文中の敬称は略させていただいています。あしからず。

インタビューに答えてくれた人々

○西谷　亮

東京都板橋区生まれ
1985年、株式会社カプコンに入社。同社第三企画制作室に配属。
1995年、株式会社アリカ設立。
現在、同社の代表取締役社長を務める。
アリカ制作の業務用ソフト「ストリートファイターEX」、「ストリートファイターEX　plus」では企画担当、家庭用ではエグゼクティブプロデューサーとして統括。
現在、秋に発表予定の業務用ソフトのメインディレクターを務める。

○三原一郎

京都府京都市生まれ。
1989年、株式会社タイトーに入社。同社大阪開発部ソフト係に配属。以降、株式会社カプコン、有限会社石切精密、株式会社スクウェア、株式会社ソリッドを経て、1995年株式会社アリカに入社。
現在、同社の取締役副社長、開発統括兼業務統括を務める。業務用ソフト「ストEX」「ストEX　plus」では、企画・広報担当、家庭用では開発担当兼プロデューサーを担当。
現在、「EX2」のプロデューサー兼「ほくと御意見番(笑)」と務める。

○大野純一

神奈川県相模原市生まれ
1988年、株式会社カプコンに入社。同社第三企画制作部に配属。
1995年、株式会社アリカ入社。
現在、同社の取締役企画部部長を務める。「ストEX」「ストEX　plus」では企画担当、家庭用ではディレクターを担当。
現在、「EX2」のメインディレクターを務める。

ストEXを創った男たち

ゲーメスト(以下：ゲ)「ではさっそくEX1～2を通して、いろいろと聞いていきたいと思います。

前作の手応えと、それを受けて今回はこんな風にしてみたいというようなことはありましたか？」

大野(以下：大)「前回のは好評をいただいたという感触で受け取っています。ただ、若干マニアックな面が強かったかな、という印象も受けました」

ゲ「そのマニアックな印象というのはどういう…」

大「プレイヤー層が限定されてしまったんじゃないかなということです。マニアックな部分はいいと思うんですけど、難しいという印象にとられたのもあったんじゃないかと」

ゲ「難しい、というのはどういう部分が難しいというんでしょうね」

大「スーパーキャンセルなり、ガードブレイクなり…ウチのゲームには、たいていそういうのが進化要素として入っているワケなんですけども、そうして進化していく過程の中で、新規に参入してくるプレイヤーに対して、まあ、ちょっと難しい印象があったんじゃないかなと。ストリートファイターIIという名前を使って創るゲームである以上、それはしょうがないと思いますね。

そういったストIIのゲームの中でもEXっていうのは、さらにマニアックな感じが強かったんじゃないかと」

ゲ「でも、EX2はそこらへんがよりマニアックになっているような気が…」

大「そうですね印象的には。でも、じゃあ要素をなくしていっていい、というわけではないと思います。さらにEXで遊んでもらった、マニアックな要素を追求していく形で開発・進化していくのは当然の形であると思います。そういうEXのマニアックな遊びの要素というのをより遊びやすくするという考えでいます。」

ゲ「じゃあ、ベースはもうストリートファイターEXで、それについてもっともっと深くという…」

大「そうですね。当初はVSシリーズのような形でコマンドも簡素化して割と幅広い年齢層に遊んでもらう形式も考えたんですよ。見た目にも派手な感じで、という印象でいこうかという話もあったんですけど、やっぱりEXの好評もらっている部分であるとか、面白い部分、細かい駆け引きであるとかシステム面だとかは踏襲すべきであるという判断で、今のような形（取材時のバージョン。ロケテストと同じバージョンだった）になりました」

基本は"攻め"のシステム

ゲ「今回のシステムは"攻め"のためのシステムなのでしょうか、それとも守らせるためのシステムなんでしょうか」

大「僕は攻め側のタイプなんですよ。ガンガン攻めていきたい、でも同じ事がずーっと繰り返されていくっていうのはあまり好きじゃないんですよ。テンポ的に片方が優勢で、



大野さん。物静かだが、ゲームに関する感覚は名開発者の雰囲気を漂わせる。





上：西谷さん。ひらめきエンカウント率(命名三原さん)が非常に高い偉い人。右：三原さん。マンガではあんなだが、ことほくとに関しては厳しい。

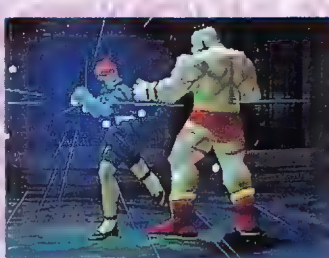
叩きのめせる時間っていうのがあってもいいと思うんですよ。けど、その裏には反撃のチャンスが絶えず潜んでいるというようなシーソーゲーム、お互いに攻撃と反撃のチャンスがいつでも入れ替わるというような対戦があったらいいなと思ってるんです。守りに徹して…う～ん何て言ったらいいのか難しいな。昔はガードされて守られるじゃないですか、固められている側がそのまま終わってしまうというのがイヤで、それでガードから出せる攻撃のシステムを考えたりしました。
　逆に攻め側が守っているところに技を叩きこみたいというので、ガードブレイク。そして、そこからの使いどころっていうのもいろいろ汎用性を持たせたりして、さらにそれをキャンセルしてしまおうというのも考えました」
ゲ「それが実戦で意図したように見えてきた、という感触はありますか」
大「難しいところなんですけどね。ただロケを見ていると、かなりテンポがいいっていう感じがしました。一方的っていうイメージが和らいだようで、お互いに攻め合っているという感じでした」


なごやかに語られる開発秘話。それを聞き逃すまいとする石井ぜんじとライター借金。

気になる新キャラは？

ゲ「ズバリ新キャラのことなんですけど、ブランカとバルログの2キャラなんですが、今この時代に、なぜこの2人なのかというのをお聞きしたいんですが」
三原（以下：三）「（前作の時点で）やってみるというのはあまりにも冒険しすぎてて、ただ、あれから1年経った時間の中で、今ならばできるという部分があるというのがわかりました。
　例えばハードも上がりましたし技術者のレベルも上がりました。ならブランカいけるで、バルログのヒョーも挑戦できるんじゃないかなと」
西村（以下：西）「あのときはメドがたたなかったというか、見えなかったというか」
大「ポリゴンが少なかったということもあって、ブランカに見えなかったんですよ、あとできるという自信がちょっとね…」
大「本当に2DのストⅡをポリゴンで作れるかというのがあって、それでブランカまで頭が回りませんでした」
三「波動拳が出るかどうかという時代でしたからねぇ」
西「そうだね。プログラマーがダメです、無理です、できませんっていってましたから」
大「その時代にブランカであるとかバルログ、ダルシムなんてね。最初はダルシムもそうだったんですよ」
三「ダルシムが前回（コンシューマで）出てきたのが、〝ダルシムも出したかったけれどもちょっとアーケードは無理でしょう〟というのがコンシューマのときには、〝あ、できるやん〟ということになって」
ゲ「じゃ、ダルシムができたから、今度はブランカもできると」
大「ただダルシムのときにも、ポリゴンでただ腕延ばしてそれでOKなのかという問題とか、拡大・縮小のパースがOKなのかというのが、やってみて初めて解消しましたから。ゲーム性の面でも、ブランカの技っていうのは独特でしたしね、本当はもとから入れたいところでした」
三「バルログの場合は、今回のシステムで〝壁があるのにないよ〟システムがあったんで、例えば壁をこう、ヒョーといくバルログのつじつまをどうしたらいいんだろうといってたんですが、一応壁の法則が成立してる上でなんとなく壁いけるんじゃない？ならバルログもいけるね、と。そんな感じで進みました」
大「ただ、あんまり一度にたくさん出してしまうと後が…」
三「もう次があるんかい！」
一同「（笑）」
ゲ「他の新キャラについてはどうでしょう？」
大「シャロンに関しては、とりあえず女キャラ、女と男を入れようというのがあったんですよ。女のほうで残っている要素は何かなと探していって、つかみ主体にしたキャラかなと。
　実はスパイという設定なんで銃を持っているんですけど、イラスト上のイメージで持ってるだけなので実際のゲームの中では使いません」
ゲ「あれ、でも前回の取材では手に持っていたような…」
大「気のせいです（笑）。いや手から離れなかったんで」
ゲ「じゃあ、もうはがしたんですか」
大「ええ、もう全然ゲーム中では持ってないです。いや、最初、銃は認識してなかったんですよ。で、イラスト見て『しまったぁ』って。
　もう一人、男のほう（次号で紹介予定）は、別のゲームに出てくるキャラクターに勘違いされそうですね」
ゲ「あ、あれですか（笑）」
《中略》
ゲ「だいぶ時間も経ちましたので最後に、プレイヤー＆候補の皆さんに何かメッセージをお願いします」
大「今度のキャラクターたちは角が取れてるぞ」
ゲ「どうもお忙しい中、ありがとうございました」
　次回は、引きの部分で出てきた美男子キャラ!?を、紹介するぞ（予定）。女性ファンは刮目して待て!!


ファイナルアトミック、着地3秒前。女スパイ危機一髪。


シャロン、スーパーコンボ発動！ここからカチ上げて…。



空中で関節をキメて、地面に叩きつける。



ストンピングは割り込み箇所が増えたので、ガードできれば反撃しやすくなる（予定）。


紅の髪をもつ女スパイ
シャロン
彼女が新キャラの一人。技などが一見すると、ブレアと錯覚しそうだが、全然別人。つかみや投げ技が特徴となっている。コスチュームも色っぽいというよりはカッコイイ系。



これがインタビュー内で話題にあがった、シャロンの銃。


赤きサイクロン再び
ザンギエフ

CONTENTS GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.218
3/30 March 1998

オリンピックも一段落！冬将軍を吹き飛ばせ！
この世の春を告げる新作ゲーム大行進！

にがつのこうりゃく、ツゥ～！さんがつのこうりゃく、ワァン～～！
ン・バカなキミに送る、眠気も吹き飛ぶ朝一攻略！

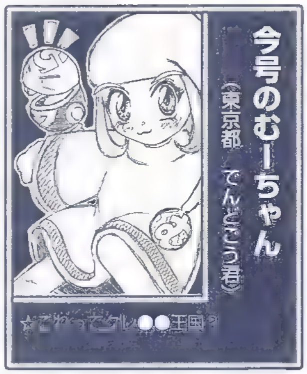
ビデオゲームアップデイツ

COMIC

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

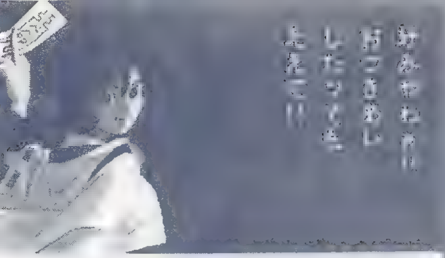
この号が発売されている頃には、もういくつかのAOU出展タイトルが出ていると思う。見かけたら即プレイ！これがメスト読者のライフスタイル。
話は変わって、サターン版「速攻生徒会」はもう買ってくれたかな？対戦したくてうずうずしているみんなに朗報だ！
3/21・22の両日、東京ゲームショー会場内・新声社ブースにて「速攻バトルロイヤル」大会の予選を行うぞ！さらに腕を磨いて当日に備えよう！



掲載広告ご案内

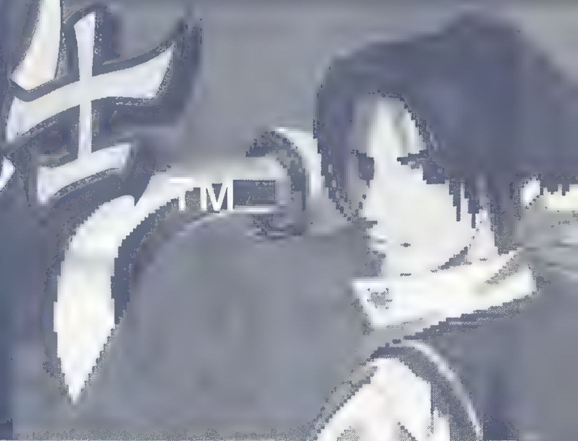
表紙イラスト：「リアルバウト餓狼伝説2」

イラスト：藤原ひさし
表紙写真：「メタルスラッグ2」



ムック鋭意制作中！

幕末浪漫 月華の剣士™



対戦が面白くなって来る時期。シビアな対戦のその先にあるものに手が届きそうな感覚を楽しもう。

月華キャラのタイプ分け

心理戦を楽しむために

キャラをタイプ分けした上で、それらのタイプに対する、対抗法を見てみることにした。

担当：珈琲ふりーく

対戦で駆け引きを楽しむためには、最低限の相互理解が必須である。自分のキャラに対する理解だけではなく、対戦相手やキャラにも興味を持つことが必要なのだ。

月華の剣士は相互理解がしやすいゲームである。しかもその先に十分な奥深さを持っている。

今回はキャラをタイプ別に分け、それらのタイプの傾向を見ていくことにしよう。

だいぶ荒っぽいタイプ分けであり、実際には様々な要素が複雑に組み合わさることになるが、月華は割とこの傾向が出やすいので、相手の台所事情を察する手がかりぐらいにはなると思う。

高性能タイプ

[illegible]、守矢、斬鉄

他キャラに比べ、全体的に一回りほど、性能が高いと感じられるキャラたち。上級者が使うと、かなりの強さを発揮する。ただし、このゲームのシステム上、読み合いに持ち込めれば他キャラにも勝機はある。



不利な2択に持ち込まれた時に、



すでに負けているのだ。

このタイプのキャラを使っている人は、効率の良いアルゴリズムを、忠実な形で再現してくることが多い。技性能で有利に立っていることを最も生かす方法は、読みに頼らず、経験と確率に基づいた作業を行うことだ。これは強いキャラを使ったときの極論的な最善手である。強いキャラをやり込めばやり込むほど、自然に自分との戦いになるのはこのためだ。



敵は、自分自身の弱さなのだ。

この戦法に対抗するためには、相手のアルゴリズムを把握し、そのアルゴリズムのリスクとリターンのバランスが一番悪いところを見抜いて、そこをつく必要がある。例えば、相手が守矢だったとして、「あの状況での逸刀・新月は無理して出してるよね」とか、そういうところを見抜いて、狙っていきたい。



新月は気持ちいいから、つい出してしまいがち。

それが相手に届いて、相手に、相手自身のアルゴリズムに対する不信感を持たせることに成功すれば、相手は読み合いに応じるようになる。読み合いにさえ持ち込めれば、確率に頼られているときよりは、キャラ性能差は出てこない。

このあたりはキャラ性能の違いによる面白さなので、公平を求めすぎるとこの面白さを見逃してしまうことになる。程度の問題ではあるが。

一[illegible]タイプ

[illegible]、[illegible]、天野

ワンチャンスに賭けるタイプのキャラたち。これらのキャラは、ガードを崩す能力には長けていないので、相手のミス待ち的な戦法をとってくる人が多い。

とりあえず、これらのキャラを使っている人と対戦する場合は、ケアレスミスに注意したいところだ。自分から連続技をくらいにいっていては、いつまでたっても勝つことはできない。



くらった側にしてみれば、まさに「事故」だが、これこそ相手の狙いだったのだ。

当然、シビアな試合展開となるが、このタイプのキャラを相手にするときは、丁寧なプレイを心がけつつも、しかも自分のペースで闘っていくことが重要になってくる。

お互いにミス待ちの闘いになってしまうと、日頃このタイプのキャラを使っているプレイヤーに一日の長があるぞ。





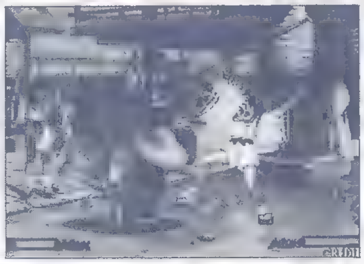
「はい、一丁上がりー」とか思われていると、勝機は薄い。

個性派タイプ　楓、あかり、李

自在な闘い方ができるタイプ。これらのキャラは、プレイヤーによってプレイの方向性が異なってくることが多い。

これは一見、つかみ所がないように感じられる。しかし裏を返せば、これらのキャラを使っているプレイヤーは、自キャラに存在する弱点を自分なりの方法で目立たせないように誤魔化しながら闘っている、といえる。

これらのキャラと闘うときは、相手が誤魔化している部分を集中的につくと良い。そうすれば相手のペースを崩すことができる。これらのキャラはペースを握ってこそのキャラたちなので、主導権さえ奪ってしまえば、何とかなるはずだ。



連殺斬をたまに弾かれるだけで、ペースが乱れてしまったり、とか。

要努力タイプ　示源、翁、十三

他キャラに比べ、一回りほど性能が低いと感じられるキャラたち。

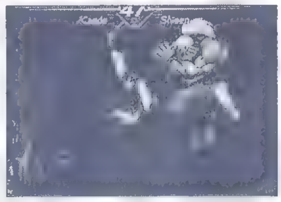
普通の闘い方では勝率を上げることが難しいため、このタイプのキャラを使っているプレイヤーは、極端な闘い方をしてくることが多い。

少し考えれば、これらのキャラを使っているプレイヤーの狙いがわかると思うので、それに引っかからないように気をつけておけば、有利に対戦を進めることができるはず。

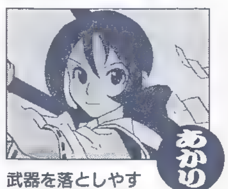
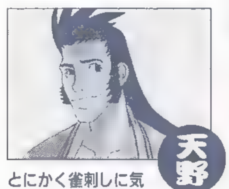
ただし、相手の狙いがわかっても、それに対応するために、こちら側は不慣れな戦法をとらざるを得ないこともある。そうなると苦戦を強いられることになる場合もあるが、相手の努力は素直に賞賛しよう。

基礎的なセオリーばかり扱ったが、アンケートを読んでいると、意外に気付いていない人も多いようなので、一応、確認ということで。

そうそう、アンケートだけど、多くのライターがその日到着分を毎日楽しみに読んでいるよ。アンケートを書いてくれる人、本当にどうもありがと。ではまた。



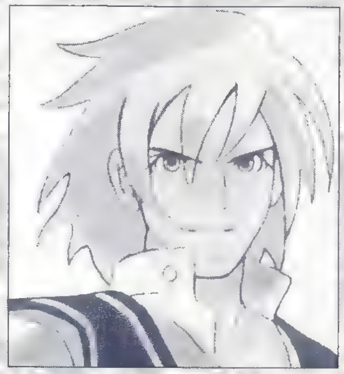
ガード投げとか、ジャンプしまくりとか、システムを利用しがち。潜在奥義にも注意。

要努力タイプ	個性派タイプ	一発屋タイプ	高性能タイプ
 示源 要努力タイプ相手のときは、プレイ中にも一応余裕があるはずなので、	 李 龍砕落の出かかりはしっかりつぶしておきたい。炎扇翔には痛い反撃を忘れずに。	 楓 前転からのコマンド投げを高確率でくらっていては、勝機はない。覚醒を考慮すると、高性能タイプに準ずる。	 雪 瞬雪斬をガードしたときは目一杯の反撃を入れよう。
 翁 相手の動きをよく見ればおのずと解るはず。	 紫鏡 紫鏡がダッシュジャンプや斬肉鎌鼬で接近してくるときに、バックジャンプしてみよう。弾きは立ち必殺技弾き重視で。	 鷲塚 相手を崩すのが苦手。本文で書いた一発屋の典型といえる。	 守矢 キャンセル逸刀・月影の一段目をたまに弾いておきたい。
 十三 やられた！と思ったら対策を立てよう。	 あかり 武器を落としやすいので、武器落とし値の高い連携をガードさせてみよう。	 天野 とにかく雀刺しに気をつけたい。垂直ジャンプが効果的だ。雀刺しにつながる高飛車や弾きも要注意だ。	 斬鉄 ジャンプ大斬りを何とか落としていきたいところ。朧斬りの気絶値には注意しよう。

キャラ別ワンポイント表

「プロ情報」あかりが超必殺技で楓に勝利した時のセリフ「好みやわ～。つきあいしたってもえーで」になるように、あかりは楓の事が好きらしいが、楓は子供としか思っていない。はたして、この仲は進展するのだろうか。

お前はオレを本気で怒らせちまったようだな…



対戦攻略

楓 -覚醒後のすべて-（前編）

とうとう動き出した本気の楓。いったい誰が止められるのだろうか。

担当:「ゲームが変わった」P・鈴木

目覚めたら勝てる!! これホント

楓を使っていて、覚醒しないで闘っている人をよく見かける。ゲージの使いみちは、主に追撃するための超技が大半を占める。確かに、コマンド投げからの超技などは非常に強い。だが、ここはひとつ、思い切って言いたい。

「覚醒すればノーダメージでも相手を倒せる」

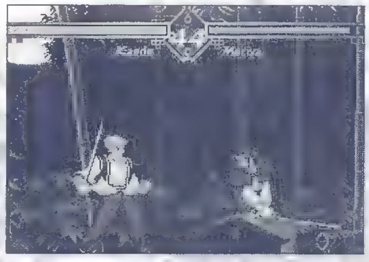
（言い過ぎじゃないかって？いやいや、半分はホントなんですって。いやマジで）

それでは、「ゲージが溜まってからの相手の倒し方」を説明していこう。

どんな状態なら覚醒するべきか？

相手の体力を見て、覚醒するかどうかを考えるといい。相手の体力が1本以上残っていたら迷わず覚醒しよう。逆に、相手の体力が点滅しているときには、なるべく覚醒せずに闘っていきたい。

どうして、相手の体力が多いほうが覚醒に向いているのか？それは、覚醒後に、次のラウンドのためのゲージを溜めておきたいからだ。常に覚醒することを考えていきたいので、ラウンドスタート時に既にゲージが溜まっている状態にしたい。よって、相手の体力がそれなりに残っている状況で覚醒して、ゲージを溜めつつ闘っていきたいのだ。



この程度の体力があれば。攻めている間にゲージが溜まる。

というわけなので、楓の体力が点滅しているときの制限はない。すぐにでも覚醒して構わないぞ。

いつ覚醒する？

次はタイミングだ。これには2つ狙いどころがある。

●相手を端に追い込んでから発動をガードさせるように使っていく（対空でも可）

そのままラッシュを始められるように、準備を兼ねた発動ポイントと言える。



そのまま最速タイミングで必殺技（空牙がおすすめ）を出そう。

●発動ヒットからの連続技が狙えるような、相手から当たりにくるポイント

なんと、発動モーションの攻撃を途中からヒットさせると、続けて↓↙←Aなどの攻撃が連続技になる。相手から当たりにくるような場面で使う手も有効だ。

どちらかというといえば前者のほうが簡単でおすすめ。なお、緊急の際はその場で覚醒してもいいが、ダッシュしてから使うなど、工夫してみよう。

常に心に先行入力を！

覚醒後の楓に特にいえることだが、必殺技を多用していく性質上、常に最速のタイミングで技をつないでいくことが可能（不可欠）になる。少し早めにコマンドを入力しておいて、ボタンを押しっぱなしにしておくのだ。これにより、スムーズに連携を組んでいけるはず。覚えよう。

とくに必要となる場面は、

●空牙→着地後再度空牙

●連刃斬1段目～2段目

の2つ。重点的に練習だ。

寝てもさめても空牙なんです（特に技）

覚醒したら、まず空牙を連発することを覚えよう。剣質はどうあれ、まず反撃は受けないのだ。発動後すぐ、相手と間合いが近いとき、転ばされた起き上がりに、などなど。とりあえず連発していこう。

慣れてきたら、前ダッシュ（→→）ののちに続けて空牙（↓↙A）を出してみよう。



イナヅマの部分さえガードさせれば、まず反撃は受けない

基本的には小空牙を使うが、武器飛ばしを狙う場合は大を使う。そのタイミングは後述。技の場合は、大空牙追加を落下中でも出せる点が強力だ。

さて、ほぼ密着から、あるいは画面端で小空牙をガードさせた後の動きを説明しよう。

●剣質・力

(1)再び小空牙

(2)垂直（前）ジャンプ↓B

(3)（←Aキャンセル）連刃斬

●剣質・技

(1)・(2)ともに同じく使う

(4)↓Kキャンセル連刃斬

(5)（↓K↓）←Aからの連殺斬→必殺技

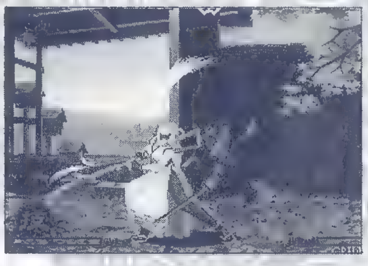


次回は、武器飛ばしを中心に解説する予定。ややヤバいか？

（補足）少し待ってコマンド投げも悪くないが、難しい。

解説していこう。(1)は、相手が技を出そうとしたり、空中ガードで逃げようとしたときに有効になる。画面端なら相当強い選択だろう。

(2)は、武器飛ばしを狙うときや、弾き入力をした相手に有効。小ジャンプ↓Bを使えば、弾き空振りのスキに攻撃を当てることができる。



この小ジャンプBがかなり強烈。弾かせないぜ。やばいぜ。

(3)も、武器飛ばし狙いだが、それよりも間合いを調整するために使うのが主な狙い。

(4)は、下段を攻めるために、(5)は武器飛ばし狙い（追い込み時）に使っていく。

今回は軽く流して説明します

今回強調したのは空牙だが、他にも強い要素は数多い。今回は触れる程度で説明しよう。

・連刃斬キャンセル疾風を出して、仮に跳ばれても、ほとんどの場合空牙で対空できる（先行入力重要）。

しかも、疾風をガードさせた後にも多くの分岐がある。

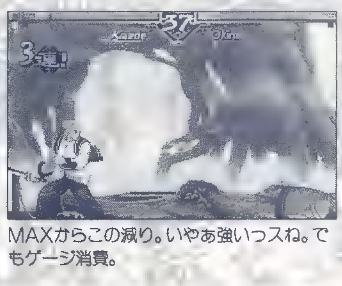
・画面端で相手をダウンさせた後の起き攻めも強い。

いかに逃がさないかを考えていくと面白い。大きなチャンスをものにしたい。

・連刃斬は毎回同じ連携をする必要はない。待て次回。

小ネタでGo！

剣質・力で、覚醒後の小連刃斬→大連刃斬→キャンセル覚龍（↓↘→×2A+B）はかなり強力な連続技で、画面端なら追い打ち可能。



MAXからこの減り。いやぁ強いっスね。でもゲージ消費。

・ラスボス1段階目は、覚醒後の空牙→空牙が連続ヒットする。お手玉が可能なのでとてもたのしい。画面端あたりで狙ってみよう。

これに耐えれてっ？（耐えられません）

対戦攻略

雪

ただでさえ強い雪をさらに強化する。相手にとっては非常に迷惑なネタを紹介してしまいましょう。

担当：はま～



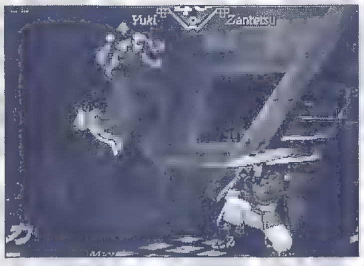
地上でガードしている相手に対してダメージを与えるためには、中段と下段の二択、もしくは投げを使わないといけない（一応削りもあるが、とりあえず…）。基本戦法だけでは不安という人のために、こういった状況で使えるいくつかのネタを紹介しよう。

これはもはやリー○ア○ック!?

普段「二択」と言えば、しゃがみC（下段）かB＋C（中段）の使い分けが頭に浮かぶ。しかし雪の場合、B＋CよりもジャンプAとジャンプBのほうが、より有効な中段技として機能するのだ。

実は雪のジャンプBは、小ジャンプ中であればいつ出してもしゃがんでいる相手に当てることができる。しかもジャンプしてすぐに出すと、何とB＋Cよりも攻撃の発生が早いのである。さらに着地した後はほぼ五分で（ヒットした場合）、投げ以外の反撃は受けない。もしB＋Cと同じスピードになるよう少し遅らせれば、ジャンプの上昇中に出しているにも関わらず、着地でしゃがみCにつなぐことすら可能だ。

ジャンプAはリターンこそ少ないものの、その驚異のリーチと発生の早さが魅力。雪はしゃがみCのリーチが長く、ガードされても3～4回は刻めるが、そこに垂直小ジャンプAを混ぜることで常にほぼ見切れない二択を仕掛けることができる。判定も強いので、ガード以外の行動を取られても潰してくれることが多い。



このへんでボタンを押しても…、



通常技中最速のしゃがみCにつながる。この後はもちろん瞬雪斬（から雪風巻）。



いわゆるバリア。遠くから近付くときにも便利。

さらにこれらのジャンプ技は弾かれても空中やられになるため、特定のキャラ以外には大した反撃を受けないのも強み。接近戦では小ジャンプを重視することが、攻撃面でも防御面でも勝率をアップさせることにつながってくるはず。

投げだけでは物足りない！

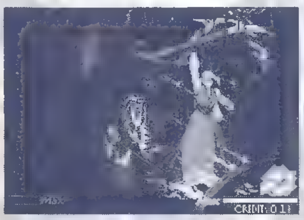
次に、コマンド投げである垂斬についてのネタを2つ。

まず、技の垂斬。月華では乱舞奥義中に通常投げを入れることができないのだが、コマンド投げだけはガードを無視して決まってくれる。乱舞奥義を見たらガードや弾きに専念する相手に対しては、決め打ちでダッシュ垂斬を狙っていこう。首尾よく入ったら、画面真ん中では大氷刃連発、画面端では大霜華連発でそれなりのダメージを与えることができる。



ダメージなら二択→雪風巻だが、こちらは弾きに対しても有効なのがうれしい。

次に、力の垂斬。潜在奥義（真・雪風巻）が使える状態のときに画面端付近で垂斬を決めたら、小霜華で追い打ちした後にすぐ真・雪風巻を出してみよう。この技はダウン中や移動起き上がり中も構わず吸い込むので、相手はどうあがいても雪に密着してしまう。そして恐ろしいことに、ジャンプで逃げることも投げ返すこともできないのである。ダメージは軽くゲージ1本以上持っていくので、まさに最後の切り札だ。



逃げようとしてもムダ！どうやって返すの？

一口情報：守矢に対して雪が勝利したときのセリフは、「あなたは昔からそう…。一人で何もかも抱えてしまう」というもの。[illegible]

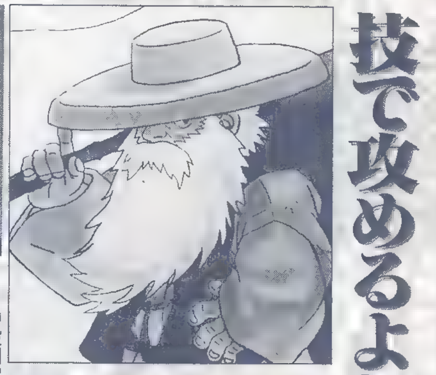
■D情報 [illegible]というもの。その「通した」というのは、単に剣の[illegible]のことなのだろうか。[illegible]の発動は、もしや四神の[illegible]。

技で攻めるよりも力で待て?!

対戦攻略 玄武の翁

ダメージの低さにより攻めきれないのなら、いっそ待ってみますか。

担当：P・鈴木



風向きが少しずつ良くなりつつあり…

当初はどうなることやら、と思われてきたおじいさんも、なんとか他のキャラと闘えるようになってきた（それでもつらいのは事実なんだけど）。

ジャンプ攻撃を一発くらうと死ぬほど痛い相手に対して、ダメージの低い単発技を積み重ねて闘うのは危険極まりないことだが、この危険を承知の上で闘っていけば（開き直ってしまえば）、勝つことも難しくない(!?)。

相当リスクの大きい戦法で改革していこう。

「技」は攻め重視でいこう

単発で与えられるダメージは小さいものの、気絶を狙っていきやすいタイプの「技」。ガードを崩す手段を考えよう。

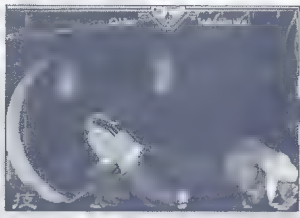
●大物じゃあ（➡⬇⬊＋A）

相手に近付くことに成功したら、屈みAを出して下段を牽制していく。ここから、少し遅らせたタイミングで大物じゃあ、としかけていこう。

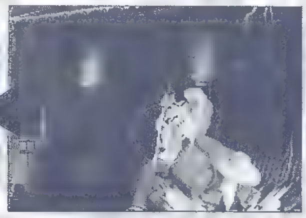
相手の起き上がりに合わせて、BやCの大物じゃあを出していくのも有効になる。

●亀舞・天（➡⬊⬇⬋⬅＋C）

中段判定なので、屈みA一段目キャンセルで出せば、屈みA二段目を警戒した相手に当たる。追い打ち（⬆B）もしっかり入れておこう。



反撃されにくい！これが、通称「ひき逃げ」。言葉は悪いが強力。



亀舞・天で相手の逆側にまわりこめば、ガードされても…、

さて、これら2つの技を連殺斬にからめていくと、相手の注意力は分散し、なんでもない屈みAをくらうようになってくる。そうなったら、

●屈みA→立ちB→➡B

の連殺斬を決めて、さらに攻めていこう。

➡Bを当てた後は?

ここが技のもっとも面白いところ。➡Bヒット後はお互いの間合いが離れないので、さらに攻撃できるのだ。

●屈みA

再び下段を襲う。ヒットした場合は連殺斬をもう一度決めよう。相手は気絶寸前になっているはずだ。

●小ジャンプ攻撃

下段弾きに有効。弾き空振りのスキに連殺斬を決めよう。仮にガードされていた場合であっても、続けて攻められる。

●屈みB

空中ガードで逃げようとする相手に有効。キャンセル亀舞・天でもだしてみますか？

●大物じゃあ

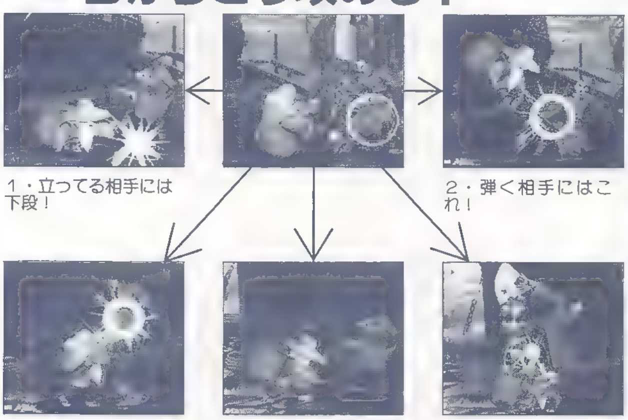
無論、ガードしている相手に有効。弾きを入力した相手にもヒットするが、もったいないかも（結果論なんだけど）。

●ガードしておく

いわゆる無敵技や、判定が強い技を空振りさせるためにガードを固めておく。ガード後は連殺斬などで反撃だ。

この分岐が成功し続ければ、気絶させることも夢ではなくなってくるぞ。気絶させせたら、超技をフルヒットさせよう。

➡Bからどう攻める？



1・立ってる相手には下段！

2・弾く相手にはこれ！

3・跳ぶ相手にはこれだ！

4・ガードなんかさせないぞ！

5・技を空振りさせろ！

「力」の可能性やいかに

前項では「技」を解説したが、実は今の翁の注目上昇株は「力」。技でも可能な戦法が、攻撃力がケタ違いなのだ。

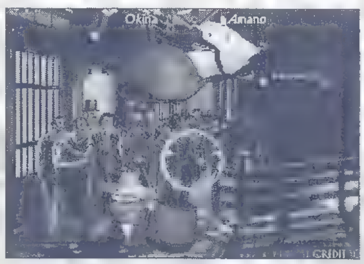
●気合を入れて待つ!

対空技の性能を覚えて、完全対応してやろう。

・空中ガード
・屈みB
・⬇⬊➡＋B（だいごろう）
・➡⬊⬇⬋⬅＋C（亀舞・天）
・（対空弾き）
・潜在奥義

後者になるにつれ、遠い間合いに対しての対空になる。

補足だが、対空弾きを決めた後は、ジャンプB、屈みB、超技、潜在あたりが狙い目だ。



CPUのように、上手に対空技を使っていくのだ。

●自分から攻めてみる

このとき有効な技は、

・垂直小ジャンプB
・立ちCキャンセル亀舞・天
・立ちC遅めキャンセル大物じゃあ

といったところ。2つめの選択は、反撃を受けにくいのでオススメだ。「技」と違ってダメージも大きいのだ。

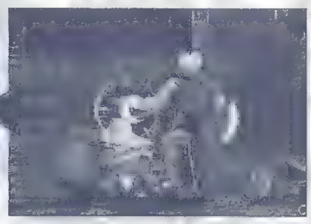
逆に、3つめの選択はタイミングが難しいので、立ちCなしでいきなり釣り上げたほうがいいかもしれない。立ちCは⬊Cでも代用可能。

●自分から攻められてみる

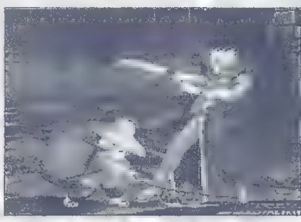
命がけの戦法だ。わざと相手に攻めさせて、読み合う。

・大物じゃあ
・弾き

この2つの選択だけだが、相手の攻撃をガードしているときに、前者は「➡⬇⬊＋A押しっぱなし」を、後者は「D連打」をしておく。一瞬でも相手が行動を止めると、即反撃に向かう寸法だ。



連殺斬や単発技をガードしている最中に、➡⬇⬊＋Aを入力。



押しっぱなしがコツ。あんたメチャクチャだ！って言われそう。

ただ、この2つの選択だけだと、跳ばれて「さようなら」なので、たまには対空にも気を配ってみよう（難しいか!?）。

地上で弾きを成功させたら、亀舞・B→昇華で決まりだ。このダメージの大きさで、力が技よりも強いのでは!?と判断したのだが、いかがだろう。

小ネタでGO!

・潜在は空中ガード不能。
・近距離からの亀舞・天は多用してもOK。
・大物じゃあは、ジャンプの着地に重ねることで脱出が不能になるようだ。

ダッシュの距離調節を極めよ！

対戦攻略

直衛 示源

今回はどちらの剣質でも応用できる、示源の基本にして究極的な動きかたを解説。

担当・だから"待ちキャラじゃねえって"の。FASINO



ショートダッシュが決め手

示源の対戦時における基本の究極型とは「ショートダッシュ操作に熟練すること」である。月華は最近の格闘ゲームにはめずらしいほど、ダッシュという行動に隙がない。ものすごく厳密にいえばダッシュの初めにわずかに隙が存在するが、毎回これを叩くのは人間ではまず不可能である。大型キャラの示源は通常の歩きがかなり遅いが、これはダッシュで補うことが可能だ。

一口でダッシュといっても、月華では大きく分けて2種類のダッシュが存在する。まず楓たちのような通常のダッシュ。これはどんなに間合いが離れていても、ダッシュコマンドからレバーを入れたままにすることによって走り続けることができる。もうひとつは示源のような「ステップ型」のダッシュである。これはプレイヤーがレバーを入力したままにしても、一定距離で停止するタイプだ。

ただ、ステップ型といっても同社のKOFシリーズのように「一度入力されたら終了までほかの行動に移れない」ということがない。つまりステップ型のダッシュであるにもかかわらず、いつでも停止することができるのである。

言い換えれば、ダッシュした瞬間にレバーを後ろ要素に入れることによって「超ショートダッシュ」が可能となるのだ。これを駆使して、瞬間的に間合いを詰める動きかたを身につけることが、示源マスターへの近道だ。

また前方ダッシュと違って後方ダッシュ、つまり「バックステップ」は一定距離を必ず下がるようになっている。前方ダッシュのように途中で停止できないので気を付けよう。



ダッシュはすぐ停止できて、ほとんど隙がない。この距離調節が対戦でものをいう。



ショートダッシュからの攻めかた

なぜこういったことが重要なのか?それは「投げ」に重点を置いた攻め、およびこれが生み出す相手への「プレッシャー」だ。示源はその持ち技を見ていけば、必然的にコマンド投げ主体になることは分かると思う。しかし、何度かこのキャラでプレイすればすぐに「投げ間合いが短い」ことに気がつくはずだ。

これは投げ技に特化した、「力」でさえ感じること。さらにこれが「技」なら、間合いの短さを余計に痛感することになるだろう。ときどき「なんか、いま吸い込むように投げたなあ…」と思うことがあるが、これは相手が技を出していたり空振りしたときのみに起こる現象で、毎回期待してはならないものである。

しかし、投げ間合いが短いという点に関しては、先ほど説明した「ショートダッシュ」で解決できる。これは、必殺技コマンドの入力待ち時間を利用した併用コマンドを作り出すことを意味する。

示源でメインの技となるのがコマンド投げである「金剛砕」。この技は➡↘⬇↙⬅➡+Cという入力だが、実は➡↘⬇↙➡+Cでも受け付けてくれる。⬅はいらないのだ。加えて➡からスタートするコマンドなので、「➡➡↘⬇↙➡+C」とすることで、ショートダッシュから金剛砕を最速で繰り出すことが可能となる。

これを先ほどのショートダッシュとからめてみよう。つまりショートダッシュを行うときは、入力を毎回「➡➡↘⬇↙」というひとつのコマンドにしてしまおう。これでもう気がついた人もいるだろう、ここから➡+Cとするだけで金剛砕が発動するように仕込めるわけだ。

これを使いこなせば、ダッ



ショートダッシュのコマンドを「➡➡↘⬇↙」としておけば…、



ここからレバー前Cというワンコマンドで金剛砕が決まる。

シュ中に相手の挙動を確かめつつ、いけそうなときだけ的確に金剛砕を決められるようになる。慣れてきたら、➡➡の2回目の➡を長くしたり短くしたりしてダッシュの距離を自在に変え、一瞬で相手の懐に潜って金剛砕を狙っていこう。

もちろん、「示源がダッシュしてきたら必ず金剛砕だ」なんて思われないように、ただのショートダッシュからのしゃがみガード（しかしコマンドは➡➡↘⬇↙）や、打撃技など、行動がパターン化しな



レバーを入れている長さで、ショートダッシュからステップまで自由に変えられる。ここでも止めるときは↘⬇↙を経由して金剛砕コマンドを作り出しておこう。

いように動きを散らすことも忘れないようにしたい。

今回は示源の基礎であり、究極でもある「ショートダッシュ」について説明してみた。この闘いかたは剣質の違いに左右されることがない、共通のものだ。

力?それとも技?

よく「示源は力でしょ!!」という意見を聞くが、ゲーメストではこれにもろ手を挙げての賛成はしかねる。たしかに筆者自身、街中の対戦では力のほうが勝率が高い。しかし編集部内で対戦すると、これが力と技で五分である。なぜか?まず、街中では徹底的に「示源慣れ」したプレイヤーはいないということが挙げられる。力の示源は技より、攻撃力も防御力も高い。そして、なにより弾きから手痛い攻撃を持っている（地上なら➡+B、ダッシュCキャンセル絶咆吼、超奥義、潜在。空中なら直接の絶咆吼）。相手の瞬間的なミスから、一発による逆転勝利も決して少なくはない。

しかし、これが示源慣れした相手ではこうはいかない。力は所詮、投げしかないが、技には力の金剛砕以上の攻撃力を持つ連殺斬（⬅A↓AA↓B↓レバー前+B）もある。また、力の魅力でもあった投げ間合いの広さも、今回のショートダッシュ法によって技と大差はなくなってしまった。

突き詰めれば弾きと投げだけしか残らない「力」と、個々の性能は力より劣るが幅広い攻めのバリエーションを持つ「技」。単に「いま」勝てるから力のほうが強い…、本当にそれでいいのだろうか?

一口情報：前号、「力か技か」のコーナーで、■は力のほうが若干強い、となっていましたが、逆です。あの目盛りのところだけ、技が強いです。スイマセン。あと、「削りを考えると」は、覚醒後の小空牙の削りのことです。（P・鈴木）

まずメシを食え！

私立ジャスティス学園™

もうすぐ春ですね。
ジャスティス学園では、
キミの入学を
今でも待っているぞ。

弱攻撃は省きます
根性カウンターされて困ってます！

ん？それって攻めが単調になってない？単調といっても、イ短調とか探偵じゃないよ。

担当：ワイルダーKEI

根性カウンタークラッシュ！

相手キャラにダメージを与える熱血コンボ。それに反して、切り返すために使用される根性カウンター。根性カウンターは、出してもつぶされてしまうことがあるので決して万能とはいえないが、使いどころさえ間違わなければ心強い味方となってくれる。

今回の内容は「技を出しても、すぐ根性カウンターで切り返されて困っている」という人のためのものだ。

根性カウンターをかけられる部分

根性カウンターをかける場所というのは、たいがい強攻撃やレバー入れ技、必殺技に対してだ。

しかし、なかにはこれらの技を出したとき、根性カウンターをされてもくらわずに済む技も存在するのだ。が、これは、根性カウンターをかけるときの、相手の反応速度による場合がある。

例えば、バツの三日月キック。この必殺技は、ガードされてもその硬直時間の短さゆえに、根性カウンターを出されてもガードできてしまうのだ。

だが、反応速度の速い人にかけられると、ガードできずにくらってしまうのである。

この、反応速度の速い人の中には、コマンド入力の速い人も含まれる。ところが、どんなに反応が速くても、反撃されない安全な技を持っているキャラもいるのだ。

そのキャラの名は、アキラと響子。アキラは破天の構から弱P、響子は方翼の構からの強Pだ。両者とも構えからの通常技のスキが非常に小さいのが利点。

その代償として構えをとらなければならないが、他のキャラから見れば、よだれがだらだら出るくらいうらやましい技となる。

例外はこの2キャラぐらいで、あとはほとんど対戦相手の反応速度によっては、根性カウンターをされるものと思っていいだろう。

通常技とレバー入れ技に関しては、全キャラ共通して出しても安心な技はない。

しかし、例外として、ひなたと英雄の⬇強Kが挙げられる。

特にひなたの⬇強Kは戻るのが速いので、根性カウンターで出された技がひなた本体に当たる前には、もう足は引っ込んでいたりするのだ。

スキのない技を使うことの目的

理由は2つある。

1つは、出された根性カウンターをガードし、その出された技に対して根性カウンターをかけるため。もう1つは、相手キャラの出す根性カウンターを気にせず、そのまま技を出しにいくためだ。

前者の代表例は、ひなたの⬇強Kやさくらの春風脚で、後者の代表例は、恭介の幻影



ヘイヘ〜イ。おたく、攻めすぎなんじゃないの？

な、なに〜！せんせ〜い!!



ン・パカなキミに送る、眠気も吹き飛ぶ朝一攻略！

ブレイカーやアキラの破天の構→弱P→弱Kがそうだ。

では、こういった連携がないキャラをどうすればいいのか？結論からいってしまうと、最初は弱Kを2発ぐらい出して牽制しておき、ガードされたら、そのあとは技を出すのを止めるか、中段か下段のどちらかへ振り分けたりする。ヒットしたのを確認したら、そのままコンボに流れる…というのが主流だろう。

しかし、このヒット確認で技を出し続けるか止めるかを常に確認できる人は問題ないが、なかなかそううまくはいかないときもある（その日によっては体調がすぐれないかもしれない）。そういうときは、根性カウンターをされても、その次に出した技で、根性カウンターをつぶせる熱血コンボルートを使うようにしよう。普段使っている熱血コンボにこれが当てはまるのであれば、問題ない。

例えば、恭介の熱血コンボ。ヒットしていれば強Pのあとは⬅強Kといくのだが、ここでは、雷神アッパーを出しているのがミソ。これは、このまま⬅強Kにいってもカウンターされるだけなので、雷神アッパーで相手キャラの根性カウンターをとりあえず相殺し（つぶしてくれれば問題ない）、さらに、雷神アッパーに対してカウンターされたときのために、幻影キックを用意してあるというものだ。

すべてガードしきられた場合は、それは相手が我慢強かっただけ。これは仕方ない。そういった意味では、ボーマンのコンボはかなり優秀といえる。コンボ途中で割り込まれにくく、おまけに最後に出す必殺技はゴッドアッパーなのだから。


例えばこんな技。バリーン。



う〜ん間に合いませんねぇ。


バリーン。今度はこっちの番。


ずどどどどど。


バリーン。


ボスッ！だからなんなのでしょうか。

●表の見方

今までの説明のなかに、この表の見方が混じっていたりするのだが、熱血コンボのところをもっとよく説明しておこう。コンボすべての表記が強技からになっているが、基本的に弱攻撃から連携した流れになっていることを前提に見てほしい（省略しないと囲みのなかに収まりきれないので…）

それでは、バツを例にとって見ていこう。熱血コンボのところに強P→➡強Pとあるが、これは、強Pに対して根性カウンターをかけられても、➡強Pが出された根性カウンターを防いでくれるというものだ。矢印（レバー入れではなくて）のところでカウンターされても、その次に出した技が防いでくれると解釈してくれ。が、相手キャラが響子や恭介、雹だったりすると…。

VS 根性カウンターキャラ別表

	キャラ名	必殺技	熱血コンボor連携	備考
太陽学園	バツ	三日月キック	強P→➡強Ⓟ, 三日月キック→弱Ⓚ	強Ⓟから➡強Ⓟの間はツープラトンで割り込まれる
	ひなた	なし	強Ⓚ→↘強Ⓚ（→炎舞脚）	炎舞脚は相殺目的でバクチで出す
	恭介	幻影ブレイカー	強Ⓟ→雷神アッパー→幻影キック, 幻影ブレイカー→弱Ⓚ	コンボは相殺目的の2段構え
五輪高校	将馬	殺人スライディング(下)	強Ⓚ→分身魔球	怖くて技出せねぇっす。よって、空中で球技げ多くなる
	夏	なし	なし	あまり地上にいないので、なしでも支障ない
	ロベルト	なし	⬅強Ⓚ→爆裂Vゴール	Vゴールまで出しておけばとりあえず安心
パシフィックハイスクール	ロイ	(弱)タッチダウンウェーブ	強Ⓟ→弱ツイスターアッパー	タッチダウンがステキ!
	ティファニー	なし	強Ⓟ→⬅強Ⓟ, ⬇強Ⓚ→↘強Ⓚ	レバー入れ技がいっぱいあるので、どこでカウンターしていいのかわからない
	ボーマン	ゴッドアッパー(1発目)	強Ⓟ→↘強Ⓟ→ゴッドアッパー	コンボ強力!ゴッドアッパーは1発がミソ
外道高校	エッジ	なし	強Ⓚ→↘強Ⓟ	ややバクチで強Ⓚ→血祭りも使うぜ!
	アキラ	破天の構後 弱Ⓟ→強Ⓟ 旋蹴舞(弱)	破天の構後 弱Ⓟ→強Ⓟ→弱Ⓚ	弱Ⓟで相手キャラとの 間合いが離れる
	岩	なし	(弱)鉄砲突き→(弱)鉄砲突き	決め打ちでも苦しい!
ジャスティス学園	英雄	真円脚(強)	⬅or➡強Ⓟ→真実直拳	真円脚はリーチのある技でないと届かず。真実直拳は決め打ち
	響子	片翼の構後強Ⓟ 伸身	なし	伸身に対するカウンターも 難しい。天敵は幻影キックか!?
	雷蔵	狂獣裂破(弱)	なし	幻影キックが間に合わないなんて…実はNo.1
	雹	なし	基本コンボ	防衛側は最後までガードしきったほうが無難
(玉)	さくら	春風脚(弱)	⬇強Ⓟ→➡強Ⓟ	春一番もなかなか

アイテムは絶対使っとけって



対戦攻略

エッジ

外道代表としてのプライドは、技を持って魅せるしかない。

担当：借金

勝つための手段としての選択から大きく逸脱はしていないものの、効率落ちするため、敬遠しがちな行動というものは多い。こういった手段（普段はあまり使う機会の少ない技）の中から、それでいて外道な攻撃というものに焦点を絞ってお送りしよう。

使える奴はナイフも使う。

裏斬りは、ご存じの通りナイフを相手に投げつける飛び道具的必殺技。エッジを象徴する攻撃アイテムの1つである。ナイフを使うことでの楽しい外道ライフは、小さく3つに分かれる。

Ⓐ武蔵戦法

その昔、巌流島での決戦にて宮本武蔵は、遅れるという策を講じた。

ジャスティスでは、基本的に時間を稼ぐ意味はない。ここでいう武蔵戦法とはずばり「じらし」。

裏斬りは中間距離でいきなり使っても問題のない技なので、安全な状況でとりあえず弱を投げよう。

弱×2→弱対空→強対空→強×2というナイフルートがあるので、相手が跳ぶようなら弱対空へ、また特殊移動でナイフをかわし攻めてくるなら対空をとばして強ナイフ。



ナイフはいくらでもあるからヨ。ぴゅんぴゅんと景気良く。



跳んだらヤバいよ。ハイハイっとね、痛くない?

これで相手の攻めを止めることができるわけだ。で、弱ナイフを打ったときに相手が止まったりしたら、下がりつつ再び弱ナイフを使おう。このような流れで相手をじらしていくことができる。

Ⓑエアウォーク

ジョーダンよりも、滞空時間の長い不良少年がそこにはいた。

エアバーストをくらった後の熱血受け身オートガードに成功したなら、空中弱ナイフの出番。投げ続けるだけ空中に浮いていられるので、攻撃をもらって空中に打ち上げられたときは、むしろ遊ぶチャンスと割り切ってしまおう。



たまにはナイフも当てたいぞと。



最後はつながらないけど出しておくか。



動いたらサヨナラだ。だって罠だもん。

Ⓒコンボナイフ

熱血コンボの2発目を弱キックにすれば、強パンチにつなげることができる。これならナイフを連続技に使うこともできるため、強パンチ→弱対空ナイフ→強対空ナイフ→強ナイフという流れがベスト。ここでやめれば隙もない。

また、つながってはいないが、最後を強ナイフ×2にすれば、その後ツープラトンでトラップにかけることもできる。

以上の用途でなら、ナイフを対戦に混ぜて闘うことができるぞ。

砂で止める

小罵倒を使った攻めは使えるので、このページのコンセプトから外れていると思うかもしれないが、ここで見直す技は罵倒ではなく弱キック。

弱キックは戻りの硬直が長いので使用を控えていたが、リスクに合う使い方が見つかった。条件は密着からの弱キックヒット。チャンスがあったら（もしくは無理やり狙っていって）、弱キック×2→強キック→弱罵倒という連続技を決めてみよう。このあとは、小パンチがちょうど届く間合いなので、続けて弱パンチ×2→強キック→エアバーストまで跳び立てるのだ。

ここまで決まるとエッジ最強の破壊力。少し無理してでも狙っていき、1度は決めてもらいたい。



密着弱キックからの砂を当てたらB-Gボーナス突入。



リプレイを外して、エアバーストにいくのが粋ってやってさあ。

根性ゲージを使いきれ

エッジのエアスラッシュ（斜め下強P）は、熱血コンボからだけでなく根性カウンター技としても強い。そのため、エッジはエアバーストがダメージ源でもあるキャラだ。

空中エアバースト（空中で弱K+強K）を用いる連続技をここで紹介しよう。

エアスラッシュを決めた後にエアバーストで弱P→弱K。ここで、弱攻撃ヒット後の相手のやられ硬直時間が長いのを利用して、目押しでタイミングよく空中エアバーストを出すと連続技になる。空中エアバーストは途中でスカってしまう（大体2ヒット）ために、相手が熱血受け身を取れない。地上でさらなる追撃が可能なうえ、1回の攻撃力が少ないので追撃がポイントだ。



弱攻撃から目押しでつなぐ。連打すると強Kが出てしまうので注意。



追撃は確定。慣れればお手玉に取ることもできる。これぞ外道！

連続技後の攻め方を考えよう



アドバンスト攻略
響子

連続技を少し工夫すれば、流れを切らずに攻め続けることができるのだ。

担当：善之字元帥

前回紹介した基本連続技は、威力はあるものの、その後の体勢が悪く、必ず仕切り直しになってしまうという欠点も持っていた。そこで今回は、威力はそのままで、事後体勢の良い連続技を紹介しよう。

エアバーストにひと工夫

これまで、響子のエアバーストといえば、弱P→弱K→強P→空中回診が相場だった。しかし、空中でヒットした弱Kの、のけぞり時間の長さが発覚し、さらにエアバーストの可能性が広がった。

具体的にこの効果を説明すると、空中で熱血コンボにせずとも、弱K→弱Kなどが連続技として成立することが挙げられる。これを実戦的な連続技に組み込んでみると、(空中で)弱P→弱K→弱K→弱P→レバー前入れ強K

というような5段攻撃が成立する。このエアバーストは、従来のものと比較しても、威力の面で見劣りせず、しかも相手に空中で受け身を取られる心配がない。よって、地上でダウン回避する相手に対し、その後の攻めが有利になる。

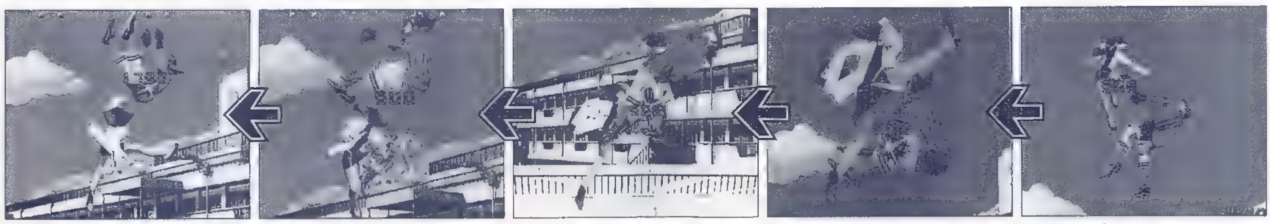
このエアバーストを使ううえでの注意点としては、連続技ヒット後の攻めをさらに有利にするために、エアバースト中、レバーを常に前に入れておくこと。レバーを前に入れておかないと、エアバースト中にどんどん間合いが離れ、「密着する」というアドバンテージを失ってしまうので、気をつけよう。



エアバースト中はレバーを前に入れ、間合いが離れないようにする。

また、さらに追撃を狙うのなら、岩や雷蔵といった大型キャラに対しては、ぎりぎりまでエアバーストのつなぎを遅くすることによって、レバー前強Kの後、落下している相手に追いつき、小攻撃で追撃が可能だ。タイミング的にはシビアで、今のところ小攻撃の後は、空中回診あたりが精一杯。しかし、まだ研究の余地はあるので、今後の可能性がある連続技といえよう。

改良型エアバースト



まずは小パンチ。

やや遅目に小キック。

このつなぎは、小キックを連射すること。

再び熱血コンボに戻して小パンチ。

ギリギリになるが、レバー前大キックで叩きつける。

ダウン回避後の攻め方あれこれ

さて、さきほど説明したエアバーストや空中切開(➡⬇⬊+K)をヒットさせ、ダウン回避を行った相手に密着したはいいが、その後の選択として、響子はあまりいい技を持っていない。

そこで、ダウン回避後の相手に、大ダメージを迫る選択を紹介しよう。

完全燃焼を狙ってみる

まず紹介するのは、ダウン回避終了直後の相手に、完全燃焼アタックを狙う方法。

●死の介護

投げ技の完全燃焼アタックであるこの技は、ダウン回避後にガードを固め、様子を見る相手に対して有効。ダメージも大きく、しゃがんでいても投げることができるので、通常投げを重ねるよりも決まる確率は高い。また、この技の画面暗転効果に反応し、ツープラトンを出す相手も、面白いようにつかんでくれる。

●天獄への階段

死の介護を警戒し、着地してすぐ技を出すような相手に対しては、天獄への階段が有効。非常に判定が強いので、相手のほとんどの技を蹴り潰すことができる。

ただし、これら完全燃焼を重ねる行動は、相手がダウン回避した直後に、ガードしながらバックジャンプすることによって回避されてしまう。

そこで、安定バックジャンプを防ぐために、響子は次の作戦を考えることになる。



空中投げで脱出を防ぐ

ダウン回避後、バックジャンプで逃げようとする相手には、空中投げが有効。このときの空中投げは、相手を追いかけて跳ぶのではなく、自分から先に跳んでおいて、後から跳んだ相手をつかむような位置関係を心がけよう。

そして、空中投げを試みるときには、必ずパンチボタン両方を連打しておくこと。このゲームでは、空中で2つのボタンが同時に押されていると、**必ず小攻撃が出る**ようになっているため、仮に空中投げを失敗しても、自動的に弱P→強Pの空中熱血コンボに化けてくれるのだ。


空中投げを失敗しても、この通り熱血コンボに化けてくれる。

これにより、読みが外れて相手が地上にいたとしても、強Pを地上の相手にガードさせられるため、その後の攻めを有利に展開できる。

どこまで有効な作戦か？

ここまで挙げた作戦は、一見完全な選択に見えるかもしれないが、実はディフェンス側に意外な防御法がある。それは「ダウン回避直後に、画面が暗転したらジャンプする」というもので、これをやられると、完全燃焼アタックの選択が完全に封印される。しかし、響子が完全燃焼アタックを使うことがそもそも稀なので、意表をついて使えば意外に決まりやすい。

対戦で使用する際には、回数を抑えて、ここぞというときに使ってみてはいかがだろうか？

ナリはデカイが存在が薄い…!?



対戦攻略 雷蔵

あまりゲーセンで見ることのない雷蔵。やっぱり若人の魅力には勝てないのかのう…（歳は離れど英雄は人気あるのに…）。

担当：スー

ジャスティス学園の学長という地位でありながらも、英雄、響子、雹の3人（雹はしょうがないにしても）より、強さ的に劣っている感がある雷蔵。基本的なダメージ源が限られているうえに、ガード後反撃や、根性カウンターを合わせられやすい必殺技が多いので、下手に手は出せず、おのずと使う技は限られてくる。

その貴重なダメージ源であるのが熱血コンボ。今回は、その熱血コンボからの攻防を中心に紹介していこう。

基本の熱血コンボ

前号でも述べたとおり、雷蔵の基本の熱血コンボは、

●立ち弱K×2（or立ち弱P）→立ち強P→必殺技（夜叉車、狂獣裂破、忌野流狂獣裂破）

がメインにしてすべてとなる。根性ゲージがある場合は、キッチリ忌野流狂獣裂破で、相手のゲージ約3分の1弱を奪い、根性ゲージがない場合は、エアバーストにつなごう。

そのエアバーストに移行する熱血コンボは、

●立ち弱K×2（or立ち弱P）→立ち強P→⬆強P→ジャンプ→弱P→弱K→強P

となる。最後の強Pの後は、相手の熱血受け身失敗を願っての（何とも情けないが）➡強Pまで入れておく。もしくは強Pを➡強Pにしてもいい。

ほかにもエアバースト中の弱P→弱Kの次に、夜叉車をヒットさせることができるが、2段目の夜叉車で逃げなければ、反撃を受けてしまうのでダメ。



なにはなくとも立ち弱K。これがすべてといってもいい。

立ち弱Kがガードされている場合は…

これらの熱血コンボも始動技である、立ち弱K（or立ち弱P）がヒットしなければ、ダメージを奪えず、絵に描いた餅になってしまう。しかし、雷蔵の立ち弱Kはローキックなので、出が早くリーチもそこそこあるため、相手にガードさせるのはたやすい。ここでは、相手に立ち弱Kをガードされている場合の攻めを考えてみよう。

まず熱血コンボまでつないで、ガードされている場合に一番怖いのが根性カウンターだ。雷蔵には熱血コンボを最後まで出しきっても、根性カウンターで反撃されない唯一の技がある。それは弱の狂獣裂破だ。この技を熱血コンボの最後に持ってくると、まず反撃を受けることはない。強いていえば投げの二択を迫られるぐらいだ。

相手が打撃による反撃をしてきた場合は、発生の早いツープラトンで潰してやるとイイ。パートナーには、ボーマン、さくら、あきら、岩などがいいだろう。

この弱の狂獣裂破は2発までしか出ないが、発生が早く、スキがほとんどないので、単発で出してみたり、根性カウンターとしても重宝する。



発生が最速といわれる恭介の幻影キックで、根性カウンターをかけられても、



弱の狂獣裂破は余裕でガードできる。ガンガン使っていこう。

次に、立ち弱K×2→立ち強Pで熱血コンボを止めてからの攻めだが、ここからは中段攻撃か投げの2択を迫る。

ここでの最大の狙いは、コマンド投げの石砕牙で、決まったときのダメージがゲージの約2分の1弱とかなり高く、これを狙わない手はない。当然しゃがみガードしている相手には、⬅強Pの中段攻撃か、下段投げを狙う。

相手が中段攻撃を意識するようになったら、立ち弱K×2から、いきなりしゃがみ強Kを出して、揺さぶってみるのもイイ。ダメージは大したことはないが、心理的な面で有効だ。これぐらいにも頼らないと雷蔵はキツイ。

ここで注意してほしいのが、石砕牙の入力タイミングで、早すぎると立ち強Kになってしまうし、遅すぎると相手に動かれてしまう。こうなってしまうと、すべてが台無しになってしまうので、タイミングを覚えよう。



熱血コンボの立ち強Pでいったん止めて、



石砕牙を狙う。入力が早過ぎると立ち強Kになってしまい、その直後根性カウンターが…。

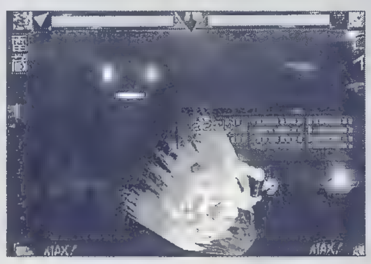
オマケ

こんなものもあったぜ的な技として、空中から弱Kで夜叉車を出し、それがヒットしてから、相手が空中で熱血受け身をとったら、空中投げか、⬆強Pでエアバーストを狙う。

また、⬇⬆⬅⬇⬆⬅Pで忌野流六腑突きが出るが、このときPを軽く押すと、完全燃焼アタックにはならず、通常の六腑突きが多段ヒットになる場合がある。それでも、六腑突きなんて使わないんだけどね…。

決して使える技ではないが、対戦時のアクセントとして使ってみてほしい。

熱血コンボも4セット入れないと、相手を倒すことのできない雷蔵。ウリははっきりいってないに等しく、ツープラトンなどにも頼らなければならない場合も多いが、「それでも俺は雷蔵がスキだ!!」という全国でもかなり少数派な方は、いっしょにがんばりましょう。



空中からの夜叉車がヒットすると、相手は低く浮く。



空中で相手が熱血受け身をとると読んだら、着地と同時にジャンプして、



空中投げをキメる。走っていって、エアバーストを狙うのもいいだろう。

ジャスティス学園広報部



(滋賀県 D1Q0T MX君)

1色になっても気合は天然色だぜ！
そんなこんなで広報部、今月もフルバーストでぼちぼちといきたい。

発表！ ジャスティス学園校歌！

以前募集した私立ジャスティス学園のジャスティス学園校歌大賞作品を大発表～。沢山の力作の中から選ばれたのがこの作品だっー他にも部門賞などがあるが、それはジャスティスムックの2冊目で発表してるから、そちらでチェックしといてくれよな！

ジャスティス学園校歌 大賞作品

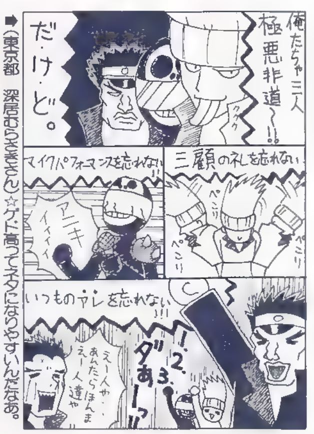
作詞 國井融（埼玉県）

（1番）
明日の日本を形作る　若き力を磨くため
信じよ内なる正義の心　迷いの中をまっすぐに
悪を許さぬ魂は　清く正しく美しく
仰げ母校の誠の教え
偉大な学舎ジャスティス学園

（2番）
日本の未来を切り開く　強き心を宿すため
鍛えよそれなる叡知と身体　力無き正義は無力なり
悪を断ずる魂は　強く優しく逞しく
抱け母校の真理の調べ
理想の学舎ジャスティス学園

ジャス学まんが大会

1色ページ登場記念として今回はお楽しみまんが大会を開催しちゃうりゅん。



➡（東京都　深居むらさきさん）☆ゲイ高ってネタになりやすいんだなあ。



➡（福岡県　ハイパー十君）☆外道おしゃれティアラ。やまぶき商店で売ってんのか？



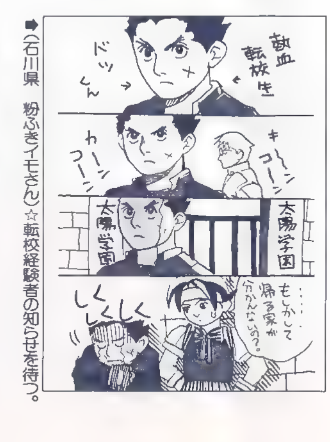
➡（君ん家の隣　素敵☆凡人君）☆ふつー「岩」って呼ぶよなあ。



➡（千葉県S・N・O君）☆ソリッドな保健医だぜ。



➡（京都府　ERIさん）☆自分の選んだ…道…だから…。ぐうっ。



➡（石川県　粉ふきイモさん）☆転校経験者の知らせを待つ。

この世の地獄は すぐそこだ

BLAZING STAR™
©YUMEKOBO 1998
ブレイジングスター

舞台は空中要塞へ迫る。
今回は4、5、6面を一挙に公開。

担当：かなり末期的はまー

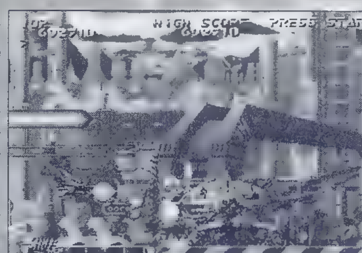
STAGE 4 THE HOLLOW STREET

BASIC PATTERN

すでに廃都と化してしまった、惑星レムリアの主要都市ヴィシャス・シティ。徐々に陽が落ちていくなかを、高速で駆け抜けることになる。
ステージ4の特徴は、地形がないこと。画面下を建造物が流れているが、自機が重なっても見えなくなるだけで死ぬことはない。

中ボス（ロイアル・ハント）

ステージが始まってほんの少しすると、後ろからデンジャー表示とともに中ボスが現れる。
最初は右上のほうでレーザーを避け、消えたら正面にまわって連射。左下に避けつつレーザーの下に位置し、レーザーのすぐ後ろを上に切り返しつつ、体当たりをかわそう。大抵はここで倒せるが、次の段階になってしまったら右上→左上→左下と通常弾を避けながら撃ちにいく。



ここの切り返しが苦手な人は、ずっと上のほうで避難していてもOK。

ザコラッシュ

中ボスを抜けてしまえば、あとはボスまでザコの嵐。特に注意が必要な敵以外は、画面後ろ真ん中でラピッドショットを連射していれば楽勝だ。

●赤い編隊ザコ
画面後ろから現れるので、大抵の機体は1度すれ違う必要がある。
このザコはデンジャー表示を伴うので、この段階でよける準備をしておこう。安全に体当たりを回避できるのは、
1、3回目→一番下
2回目→真ん中
になっている。



2回目は、画面下では当たってしまう。

●黄色いヘビ型の中型機
胴体やシッポからけっこうたくさん通常弾を撃ってくるうえに、2匹も出現するので少々やっかい。頭を集中攻撃し、速攻で破壊していこう。

●ワープザコ
独特の効果音とともに、突然画面内に出現する。一応止まっていれば自機に重なって出てくることはないが、倒そうと動いた時にぶつかる可能性が高いので、画面をよく見てよけること。

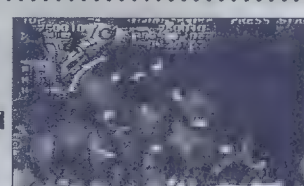


チャージショットでさっさと片付けないと、アームを伸ばして通常弾を撃ってくる。

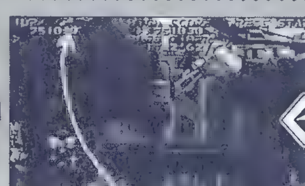
STAGE 4 BOSS

「後方に注意せよ」とのメッセージとともに出現するが、この時は当たり判定はないので大丈夫。撃ち込む場所と順番さえ間違えなければ、特に苦労するボスではない。

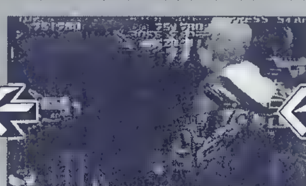
●第1形態



まずは右下→左下・上と移動。青い弾は間に入って少しずつ動いてよける。



エンジンパーツを壊した後、上部後方のパーツをビットごと撃ち込んで破壊。

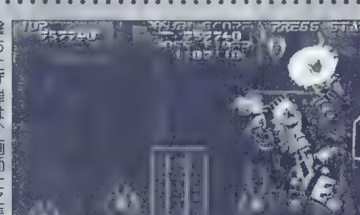


最後に本体か、上部のパーツに撃ち込む。パーツをすべて壊すとメッセージが出るぞ。

●第2形態



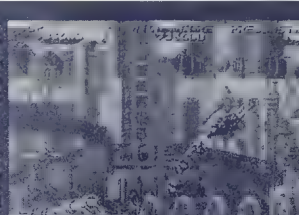
下方に射出される破裂機雷を壊しつつ、青い水平レーザーをよける。



撃ち上げ弾は、画面上に張り付いて撃っていればすべて壊せる。ただし移動が遅れて画面外に射出されてしまったら、下のほうでチャージなどを使いつつ避けに徹する。

ADVANCED TECHNIQUE

●画面上下から出現し、3ウェイにレーザーを撃つザコ（カンマ・レイ）は、レーザー発射後に倒したほうが点が高い。
●中ボスは破壊時に脱出ポッドを射出するが、実はこれも破壊可能。さらに、壊すスピードによって500点～5000点まで点数が変化する。



爆風で見づらいが、よく見ると機雷をばらまきながら逃げていくのが見える。

●このステージは2面前半同様、敵を素早く片付けることで早回しが可能。最後まで出し切れば、ジュエルが14個出てくる。
●ボス戦は、第2形態の打ち上げ弾でジュエルを出して稼ごう。

STAGE 5 THE HOLLOW STREET

BASIC PATTERN

ステージ5は、雄大な滝が印象的な山岳地帯。地形もほとんどなく、感覚的には4面と同じような心構えでいい。

戦艦～輸送空母

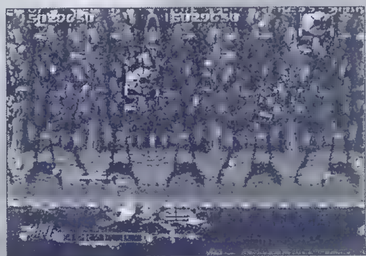
水中から浮上してくる戦艦は、1回目は破壊不可能。上部に付いている各種パーツだけ壊しておこう。

次に出てくる輸送空母は、縦座標が合うとジャンプして弾をバラまくザコを3機搭載している。が、これらは着水前に破壊できるので、空母の撃つホーミング弾ごと速攻で壊してしまおう。

滝～崖

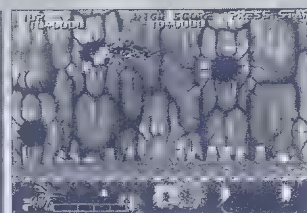
滝の中から現れるザコ群は自機をホーミングしてくるが、遅いので特に問題はない。それよりも、水中を画面右からゆっくり移動してくるザコを撃ち漏らさないように。

1回目の崖には、通常弾を放射状に発射する砲台が設置されている。閉まっている間はダメージを与えられないので、開く前からラピッドショットを連射して効率良く撃ち込もう。



こうなると何気に壊滅的。へたにチャージで稼ごうとしないほうがいいかも。

2回目の崖には穴が開いていて、4面で出てきたやつよりも小さいヘビ型の敵が出現する。頭を集中攻撃することで倒せるが、ノーマルショットだけでは非常に撃ち込みにくいので、無理せずよけることを重視しよう。



下のほうでザコを撃っているだけでも一応OK。

洞窟入り口

崖の後に、再び戦艦が出現する。パーツが堅くなっているが、今度は本体に撃ち込めば破壊できるので、左下のほうで張り付いて撃ちまくろう。

ボス直前の滝のところでは、画面上方を高速で突進するザコが多数出現するかたわら、水面ギリギリを1機だけラッキーパネルザコが飛行してくるので忘れずに。

STAGE 5 BOSS

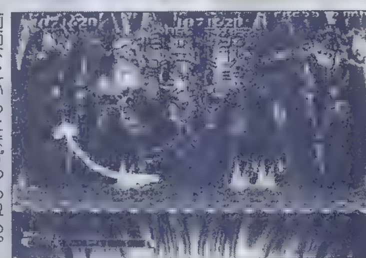
ステージ5のボスは形態変化こそしないものの、攻撃パターンが多くいやらしい攻撃も混じっている。機体によっては速攻で壊せるので、覚えて効率良くラピッドショットを叩き込もう。

1突進（下→上）+機雷



突進は自機を狙ってくるので画面左端へ誘導し、デンジャー表示が出たら一気に前へ出て機雷ごとかわす。

2レーザー+誘導ミサイル



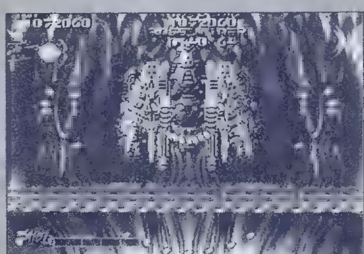
画面下にいるとまずやられる。真横でレーザー砲台&ミサイルを壊しつつ、ボスへ集中攻撃。

3通常弾放射



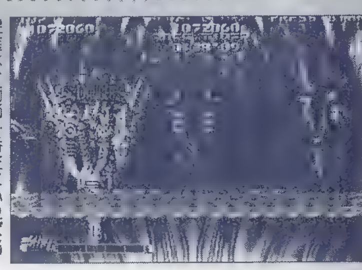
できるだけ一緒に動いて撃ち込みたいが、間に入るのがイヤな人は左下の安地にいよう。

4通常弾斉射



ボスと横軸を合わせて動く。横に撃つ通常弾は画面一番上にいれば当たらない。

5突進（上→下）



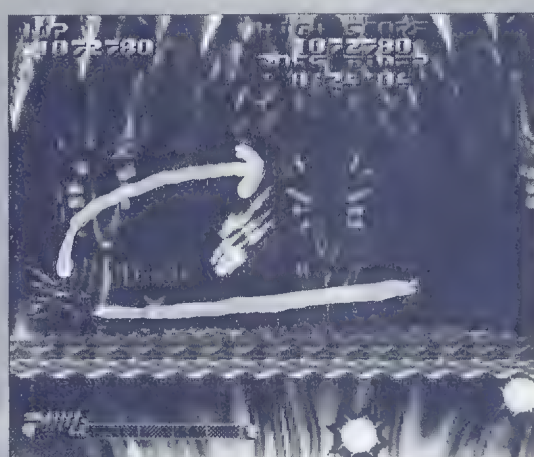
突進は、画面一番左にいれば当たらない。

6ザコ攻撃



ザコは誘導してくるのですべて撃ちきること。画面上に消える前に、ボスの腕が思ったよりも横のほうまでくるので注意。

7突進(上→下)+緑レーザー

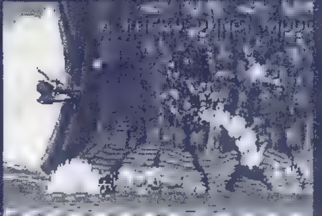


画面前に出て突進を誘導し、一気に下がりつつ緑レーザーを避け、そのまま画面左端へ。

この後は1に戻って繰り返し。ずっと撃ち込んでいれば、3～6ぐらいには倒せるはずだ。

ADVANCED TECHNIQUE

●水中を進んでくるザコのなかに、緑色のやつがいる。こいつは縦座標を合わせると誘導弾を大量に発射するので、ジュエルで稼ぐことができる。
●ボス戦では、誘導ミサイルとザコ攻撃でジュエルを出す。ただ、そんなに稼げないうえにボスの攻撃がややキツい。



うまくやれば2回撃たせることができる。

STAGE 6 THE HOLLOW STREET

BASIC PATTERN

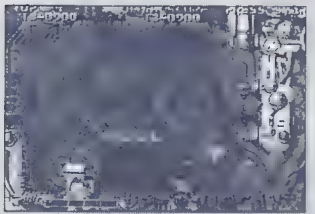
要塞内部1

ステージ5ではるか遠方に見えた空中要塞へ突入。長かった旅もいよいよ佳境だ。

まずは注意すべき敵をチェックしておこう。

●開閉式砲台

壁に設置されている砲台は、上下のものは白い通常弾、前に付いているものは青いレーザーを撃ってくる。特に正面のものは危険なので、スクロールが斜め方向になった時は常にラピッドショットを連射し、ハッチが開くと同時に破壊してしまおう。



レーザーはいきなり発射されるので、油断していると突然やられてしまう。

●触手型砲台

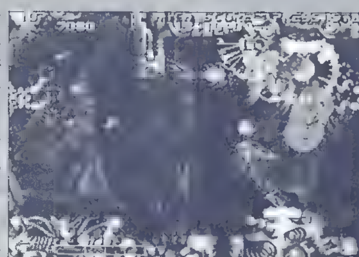
触手部分を破壊しただけではまた復活してしまうので、台座にも撃ち込む必要がある。白い弾は壊せるが、壁に反射して思わぬ角度から襲われることもあるので、できるだけ速攻で壊しておきたい。

●分裂ザコ

紫のかなり堅いザコで、3ウェイの壊せる弾を撃ちながらゆっくり前進してくる。壊すと本体が4～16（レベルにより変化）の破片に分裂し、しかもこの破片は壁で反射するというやっかいなもの。速攻で壊してさっさと破片を始末するか、3ウェイ弾に気を付けて逃がしてしまうのも一つの手。

また、敵ではないが回転している地形にも注意。当たるとしっかりやられるので、慎重に位置を合わせて抜けよう。ちなみに、正面に出るショットが通りさえすれば地形には当たらないので、これで壁ギリギリにライン合わせするといい。

斜め下に降りて壊せる放射弾を撃つ砲台×2を抜けると、前半の難関（触手砲台×2、破裂ザコ×4）に入る。機体にもよるが、上の触手砲台を壊すことさえできれば、あとはかなり楽になるはずだ。



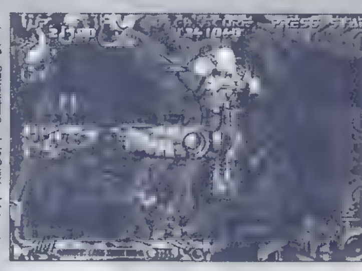
右上にブレイクやラピッドを集中して、さっさと壊す。



下の触手砲台を壊して、さらに余裕があったら破裂ザコを倒そう。

プロペラ地帯

破裂ザコの大群をやり過ごすと、進路が2つに分かれている。どちらからでも進めるので、自分の実力に合わせて選択しよう。安全に行くなら上のルートで、画面上から大量に降ってくる青い歩行砲台を片っ端から始末できる。少しずつ下がりながら撃ち込み、出てこなくなったら一気に右上へ抜けよう。



ここで超連射。全部壊れなくてもいい。

3Dスクロール地帯

地形の入り組んだ前半を抜けると、画面奥へ吸い込まれるようなスクロールになる。ここでは高速で突進しつつ通常弾を大量にバラまくザコが怒涛のラッシュをかけてきて、普通にやるとかなりつらい。

しかし、画面一番上のハイスコア表示より右側にいれば、すべてのザコと敵弾は当たらない。そのままこのシーンを終えることが可能だ。



このへんで止まっているだけ。

要塞内部2

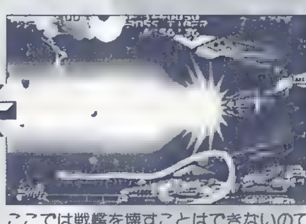
3Dスクロールを抜けると、再び地形が復活。しかし前半よりは簡単なので、落ち着いて進もう。

途中右上に進むところで上部に砲台が設置されているので、チャージやラピッドをうまく使って壊しておこう。

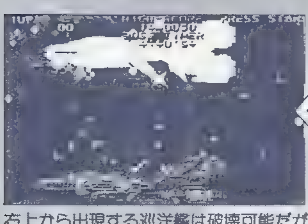
最後にプロペラがたくさん設置されているところで、「Y」を持ったラッキーパネル編隊が現れる。正面だとプロペラに阻まれてなかなか壊せないので、右下の通路で狙い撃つといい。

STAGE 6 BOSS

BGMが変わってボスエリアに突入するが、まずは旗艦が引き連れている大量の小型巡洋艦の相手をさせられる。ここからは連続写真で解説していこう。



ここでは戦艦を壊すことはできないので、避けに徹する。左下でギリギリまで粘ろう。



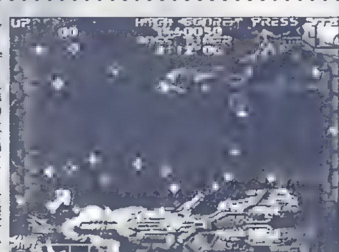
右上から出現する巡洋艦は破壊可能だが、非常に堅い。とりあえず小刻みに動いてできるだけ撃ち込んでおこう。



青いレーザー戦艦が出現したら、正面でレーザーの間に入る。逆コの字を描くようにして、緑のエネルギー弾を誘導しよう。

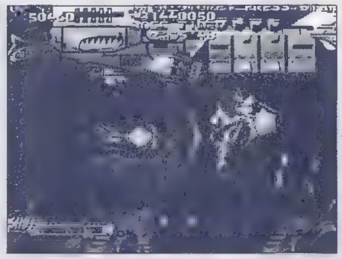


上の巡洋艦が発射口を閉じたら、ギリギリまで前に出て体当たりを避ける。

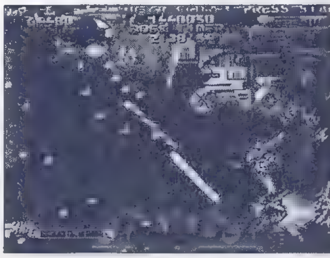


レーザー艦の体当たりを避け、残った巡洋艦に撃ち込む。弾は大きく動いて隙間を広くしてから抜けよう。

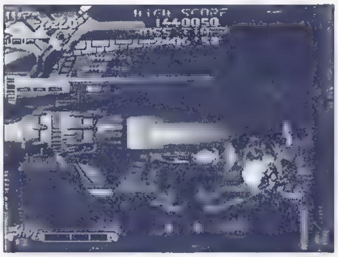
ン・パカなキミに送る、眠気も吹き飛ぶ朝一攻略!



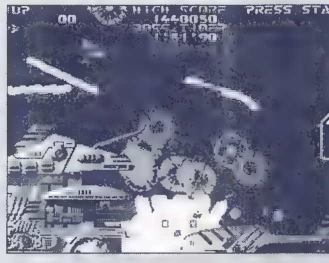
旗艦の下部を抜ける。上部のハッチは、出てくるロボットをすべて撃った後に張り付けば破壊可能（めり込める）。



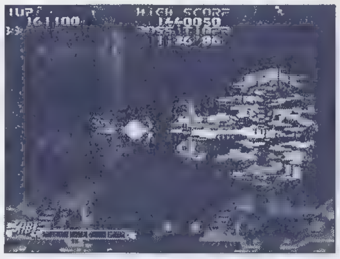
中央やや上で待機し、拡散通常弾砲台を速攻で破壊。誘導レーザー砲台は、巡洋艦の体当たりが始まってからでないと破壊できない。



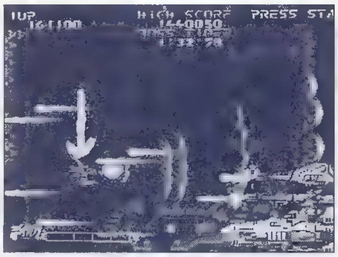
エンジンは壊せるが、破壊に失敗しても噴射には当たらない。緑のロボット破壊に集中しよう。



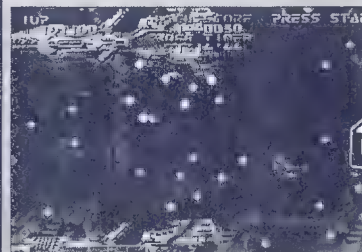
すぐにボス上部へ回り込み、ブレイクなどで誘導レーザー砲台&誘導ミサイル砲台を破壊する。



弱点（まだ破壊不可）+ザコの後、後ろからレーザー艦登場。こいつは破壊できるので、気合を入れて撃ち込む。



レーザーの間に入り、一緒に下へ撃ちながら移動。遅い機体は調整が難しいので慎重に。

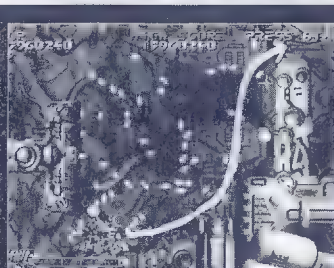


▲レーザー艦を壊した後は、画面前のほうで通常弾を避ける。やりすごしたら下から旗艦登場だ。

ボスの弱点まで到達したら、破壊可能の機雷を大量に射出する砲台と、本体を同時に撃ち込む。砲台が壊れると誘導エネルギー弾をひっきりなしに撃ってくるようになるが、ゲームレベルが高すぎないようであれば、大きく動いて誘導すれば大丈夫だろう。

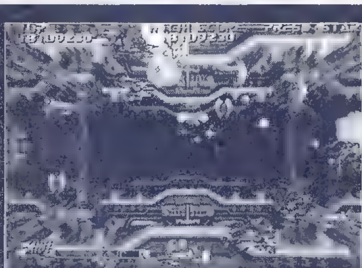
ADVANCED TECHNIQUE

●プロペラ地帯



「U」を取ったら右下で画面に出る前に砲台を始末しつつ、ザコの弾を一気に右上まで移動してやり過ごす。

●3Dスクロール地帯



パネル編隊のギリギリ真下に位置して連射。ゆっくり弾を誘導しつつ、パネル編隊を全滅させよう。

●戦艦ラッシュ（第2波）



レベルが高いと、エネルギー弾をとても避けきれない。そこで、レーザー艦を無視して左上に張り付き超連射すれば



ヴィンティナ・ベプロスはギリギリ破壊可能。稼ぎまくってる時はこれで。

"読み負け"はある程度仕方がないのでは？

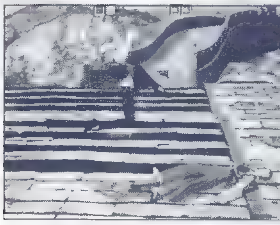
Virtua Fighter 3tb

2択に勝った、負けたはどうなることでもない。重要なのは、自分のやるべきことが最大限にできているか否かなのだ。

担当：ちゃっきー

ダメージを最小限に抑えるために…
ダウン攻撃に関する知識

ある意味、相手にダメージを与える以上に重要なこと、それは自分のくらうダメージをできるだけ少なくとどめておくことだろう。


そこのアナタ！ダウン攻撃はくらうもの、とあきらめてはいませんか？

場面に応じて相手に最大限のダメージを与えることが勝利への第1歩だとするならば、その逆、つまり自分のくらうダメージを最小限に抑えることは、負けないための第1歩といえよう。

そこで、今回ここではダウン攻撃に対する対策を取り上げてみる。余計なダウン攻撃をくらわないことはもちろん、最近では、くらうダメージ自体を抑えるテクニックも開発されている。

ダウン攻撃を避けよう

tbになって変わった点で、重要なことがひとつある。それは、ダウン時に横転する方向のこと。通常ダウン時は大きな違いがないが、横、または斜めにダウンしたときにちょっとした変化が見られる。

このためVF3のときと逆方向に横転しないと、ダウン攻撃を避けられないといった状況も多く見られる（例：ラウの大地倒襲後）。また、VF3では確定で入っていたダウン攻撃も避けられる、という例もある。カゲの浮霞→踵落としなどがいい例で、この場合にはカゲの後ろ足方向の横転で避けられるようになっている。


横になった場合、レバー方向にも注意。この場合、左＋Gで。


浮霞後に限らず、踵落としは全体的に避けやすくなっている。

その理由はさまざまだが、tbで"頑張れば避けられる"ダウン攻撃が多くなっていることは事実。"これはくらうもの"とあきらめず、頑張って起き上がってみてほしい。

余談ではあるが、鷹嵐同士の闘いで、今まで非常に避けにくかった合掌捻りからの四股蹴りが避けやすくなっていることもポイント。これは、対鷹嵐の合掌捻りのダメージが少なくなったためだ。

特殊な避け方

避けられそうで避けられないダウン攻撃の一例として、葵の合気投げ→浮葉陣からの縦手刀というものがある。これは、横転ではまず避けることができないのだ。

では避けられないのか、というと、そんなこともない。実はこれ、後転またはその場起き上がりなら避けることができる。後転がわりと安定で、少しの気合があれば、まず避けることができる。

その場起きというのはかなりマニアック。少し辛いが、縦手刀を避けることに成功すれば、その硬直に投げを入れることもできる。挑戦する価値はあるぞ。

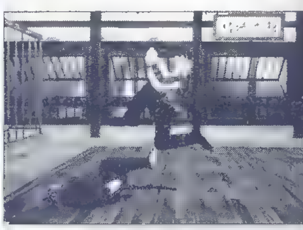
このほかの状況でも、後転起き上がりは意外にダウン攻撃を避けやすいことを覚えておきたい。背面取りをくらわない、相手との間合いを離せるといった長所も併せ持っているので、意識して使ってみてもいいだろう。

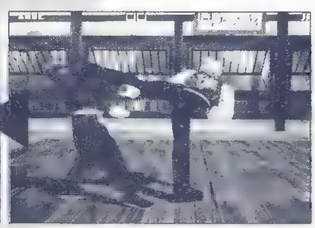
ここが本題 ダメージ軽減法

どうあがいても避けることができないダウン攻撃も多数存在する。こんなときに重宝するのが、新テクニック、ダメージ軽減法だ。

それは、ヘッドスプリングをしてダウン攻撃をくらうというもの。本来、ダウン攻撃を避けるという意味で使うこの起き上がり法だが、ヘッドスプリング中はダウン攻撃が急所にヒットしなくなるため、ある程度ダウン攻撃のダメージを抑えることができるのだ。

ジャッキーにエルボースピンをくらったときなどは、その最たる例。こんな状況ではわざとヘッドスプリングでダウン攻撃をくらい、ダメージを軽減するクセをつけるようにしたい。


確定のダウン攻撃も、ヘッドスプリングでくらえばダメージ減。


特にジャッキー戦は重要。例えばエルボースピンのあとなど。

ダウン攻撃とアンジュレーションの微妙な関係

アンジュレーションのあるステージで、ダウン攻撃がスカってしまう。こんな場面に出会ったことはないだろうか。

また、リオンの大ダウン攻撃も、昇りアンジュレーションで当たらなくなる。これはtbならではのこと、というわけではないが、少しでも昇りであるだけでヒットしなくなってしまうのだ。幸いリオンには、前掃腿という優秀な追い打ち技があるので、そちらを使うようにしたい。


アンジュレーションが一定以上昇りだと、なぜか当たらない。


ショートショルダーからダウン攻撃へ。確定のはずなの…

[illegible]ンステージ）などで、ダウン[illegible]れてダウン攻撃[illegible]

[illegible]のがウルフ。tbでは[illegible]がある場合、ウルフのエルボー、ハイエルボー（小、大ダウン攻撃）がスカってしまうのだ。こんなときには、フロントロールキックやローエルボー（3P）などによる安めの追い打ちでガマンするほかないだろう。



新生カゲは、どこからでも落とす！

影丸

上位キャラが弱体化したことにより、一気に株が上がってきたカゲ。本来の安定性に新戦術を加えれば、最強の座も近い。

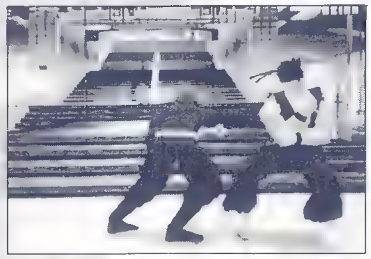
立ちPの発生は最速グループ、中段技もひととおり揃い、優秀な下段技も装備している。投げも豊富で、動きも素早い…とここまで揃えば、この世界で強いのは当たり前ということになる。唯一の欠点といえば連携技が乏しいことだが、これもある技の活用で十分にカバーすることが可能なのだ。

連携技がない、ということは、技をガードされたときの危険性が高いということに直結する。相手側としては次の連携技を警戒する必要がないため、安心して2択をかけることができるわけだ。

そこで登場するのが、以前にも何度か紹介した後転だ。投げはもちろん、打撃技をかわす性能も高いこの技は、2択回避に最適。自分が少し不利な状況で使っていけば、かなりの効果が期待できる。

もっとも代表的な使いどころは、やはり肘打ちをガードされたあと。最速で後転を入力できれば、ほんの一部の打撃技以外とどかないため、仕切り直しをすることができる。もちろん、ここから針鼠弾などにつないでも効果的だ。

ただ、肘打ちがヒットしているのに後転、などとやってしまうと非常にもったいない（+ダサい）ので、ガードされたのをしっかり確認してから出せるように修練を積んでおこう。



肘をガードされても慌てない。最速で後転を入力できれば…、



このとおり。ガードされたのをしっかり確認してから出そう。

肘打ちがガードされたあとばかりでなく、肘をカウンターでくらったあとや、PKをくらったあとなど、2択をくらいそうな場面ならいつでも効果的な後転だが、さすがにいくら万能であるとはいっても、そればかり繰り返していただけではダメ。決してワンパターンにはならないよう、あくまで〝選択肢のひとつ〟として使う程度に抑えておきたい。

弧延落からのアドバンストコンボ

弧延落といえば、言わずと知れたカゲのメインウェポンである。ダメージはもちろんのこと、相手を大きく後ろに投げるという点で、リングアウトも狙いやすい。ここでは、今までよりもさらに一歩前進したアドバンストコンボを紹介しよう。

●螺旋コンボ

まずひとつは、エスケープ螺旋からのコンボ。角度をずらしつつ相手を運ぶことができるため、リングアウト狙いに最適なコンボとなる。エスケープの方向は、カゲの足が正位置（右足が前）なら左方向(右回り)、逆位置なら右方向（左回り）になることに注意してほしい。

エスケープ螺旋のあとは、立ちP×2・PP・地滑りが基本になる。全キャラに対して決めることができ、運ぶ距離も十分。島（ジェフリーステージ）や土俵（鷹嵐ステージ）なら、真ん中からでもリングアウトが狙えるほどだ。

もちろん立ちPはレバー前入れにして出すわけだが、体重の重いキャラに対しては、距離を離すため（地滑りを出しやすくするため）に最後のPPだけレバーをニュートラルにしたほうがいいかもしれない。また、葵は体重が軽すぎるため、螺旋後の立ちPを少し遅らせないと当たらないことにも注意しておこう。



お決まりの弧延落が決まったー ん？この位置からなら…、



螺旋コンボの出番。足位置とエスケープ方向の関係に注意。



立ちP×2→PPからの地滑りで、見事にリングアウト勝ちだ。



難度がかなり高くなるが、カゲ・ラウ以下の軽量級に対しては、最後のPPを散弾撃（PPP）にすることも可能。平地では少し難しいので、島ステージなど、アンジュレーションが少し下りのときに、さらに距離を稼ぐために狙ってみるといいだろう。

●浮身膝から…

お決まりの浮身膝スタートからも、少しの工夫でさらに距離を稼ぐことができる。今までは浮身膝→葉重ね→地滑りというのがお決まりだったが、これを浮身膝→立ちP→PP→地滑りにすれば、さらに運び性能がアップする。

これまた全キャラに決めることができ、先のコンボと同じく重量級にはPPをレバーニュートラルに、少し下りのアンジュレーションがあった場合にはPPを散弾撃に（一応平地でも可能）するといいだろう。

浮身膝のダメージの謎

弧延落からの浮身膝を当てた際のダメージが、そのときによって違うのはなぜですか。

[illegible]

究極を目指す対戦 ALEX vs KEN

担当：R&P

究極対戦を目指して

今回は、アレックスVSケンという組み合わせをもとに、それぞれのキャラの具体的な対キャラの動きや考え方を見ていこう。

右のページでは、それぞれのキャラで強くなるために欠かせないテクニックをまとめてある。このキャラでやり込んでいるプレイヤーは、これぐらいのことを実戦でこなしているんだな、というのをつかんでほしい。

左のページには、これらのことが、基本レベルとしてこなせるアレックスとケンが闘った場合にどのような対戦内容になるかが解説されている。

これまでのキャラ別攻略ページには載っていなかったテクニックや考え方もあるので、是非参考にしてみてほしい。

更なる飛躍を目指して

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT

対戦の奥深さを知ると訪れたこの世の春。
それっ！今日からキミもジャイアント♡

頂点を狙うための必須テクニック

KEN

ケンを使う上で、ここまでできるようになってほしい程度は以下の通り。

●疾風迅雷脚をほとんどの通常技から目押しでつなげることが出来る

必須のものとしては、立ち大P（TC含む）、下段（屈み小K連打、屈み中K、屈み中K↓波動拳のいずれか）の2つがある。リープからの目押しは決め打ちで連続技にできる程度でも構わない（できなくても可）。

●跳び込み↓（立ち中P or 下段）まででヒットかガードかを見分けられる

分岐を強力にするためにも、なるべく早いうちにヒット確認していきたい。

簡単に分岐を説明していこう。ジャンプ攻撃を当てた後には、立ち中P・下段・リープ・投げの4つの選択が可能になる。立ち中Pからは、ヒット時は立ち大P↓疾風で連続技に、ガード時はさらにリープ・中足払い・投げの分岐へと進む。

下段からは、屈み小Kからならリープや立ち中K。屈み中Kからなら波動拳や立ち中Pなどでフォローし、もちろんヒット時には疾風につなぐ。

リープの後は他キャラに同じく、投げ抜けを念頭に置いた攻防を行う。リープヒットから確認して疾風をつなぐにはスペシャリスト級の技術が必要なので、特に勧めない。疾風の発生が若干遅いためだ。

●投げを行うことに対してうしろめたさを感じない

そう思うとストⅢの世界では勝ち残れない。重要。

●ダウン回避（QS）をされることも予想できる起き攻めができる

細かくはキャラ別ページを参照。かなり強力な攻めができる。当然投げは使う。

●中足払い（大足払い）の間合いを把握している

他の技も重要だが、中足払い・投げ間合いどちらかの間合いは細かく覚えておきたい。

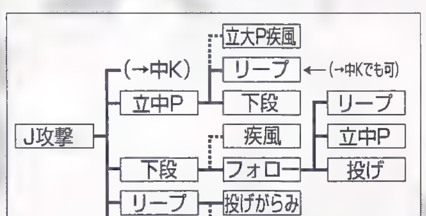
●昇りジャンプ攻撃をほぼ最速のタイミングで出せる

大Pがいい。空中ブロッキングを破っていくために必要。

●空中VS空中戦でほとんど確実にブロック後反撃できる



2回連続でブロッキング入力をして成功率を高めておくことも重要。



ALEX

●空中ブロッキング

まず、アレックスで強くなろうと思ったら、空中ブロッキングは必要不可欠。ジャンプが低いこと、通常投げが強いこと（投げ間合いが広く、ダメージが大きい）により、空中ブロッキング跳び込みからのスカシ投げが強いキャラとなっている。

空中ブロッキング後の反撃が安定している点も大きい。簡単に空中で大パンチを一発当てるだけでもバカにできないダメージだし、状況によっては空中ブロッキングからJ大P↓立ち中K↓小フラ（↓ブーメランレイド）まで狙える。実戦でここまでできるようになれば、アレックスというキャラがいかに空中ブロッキングの恩恵が大きいキャラであるかを実感できるだろう。



空中ブロッキング必須キャラだ。

●ブーメランレイド

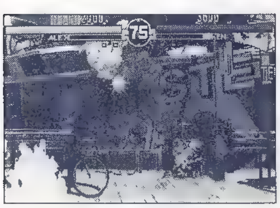
アレックスのスーパーアーツはどれもそれぞれの強さがある。どれが最強かは悩むところだが、2ndではおそらく、ブーメランレイドを使いこなしたときが最も安定した勝率をあげられるだろう。

まず、小フラからつながることが大きい。密着でブロッキングに成功したら、立ち中キック↓小フラ↓ブーメランレイドまでを確実に入れられるようにしよう。もちろん、ブロッキング後以外でも、密着から立ち中キックが反撃技になる場面では、必ずこの連続技を決めていきたい。

EXエルボー↓ブーメランレイドという連続技も、お手軽ながらかなり強力。ちゃんとヒット確認し、2段目キャンセルからブーメランレイドへつなげられるようになれば、ローリスクで強力な突進技となる。確実にマスターしよう。

●対空にエアニーは使わない

空中ブロッキングをマスターしている相手との対戦では、普通の対空にエアニーを使うのはやめたほうがいい。空中で反撃を一発くらうだけならまだ許せるが、エアニーは着地のスキが大きいので、ここを狙われると痛い連続技を決められてしまう。もともとエアニーは使いやすい技ではない割に着地のスキが大きすぎるので、がんばって対空に使っても、上級者相手の場合、メリットよりデメリットのほうが目立ってくる技だ。エアニーを使うくらいなら、昇りジャンプ攻撃を対空にするほうが実戦的だろう。



ＥＸエアニーは工夫次第ではかなり使えるのだが。

ALEX VS KEN

この組み合わせで起こる大まかな駆け引きを説明していこう。

ケンは、静かに間合いを保ちつつ闘うスタイルも強力だし、自ら攻めてゲージを溜めて疾風をどんどん当てていくスタイルも得意。対してアレックスは、相手を端に追いつめながらエルボーでプレッシャーを与えていって、パワーボムやブーメランレイドを当てるワンチャンスを突くスタイルが基本。

アレックス側からしてみれば、相手が動かないでいてくれたほうが都合がいい。対してケンは、いわば自在型。相手のタイプによってスタイルを変えていけるわけだ。それならば、アレックスの思い通りにならないほうがいいはず。よって、この組み合わせは、アレックスにつかまらないようにケンが動きまわって、その動きをアレックスが対応していく形になる。

ケンはどのように動きまわっていけば、アレックスにとって、もっともつらいものになるか。それは、やはり空中戦だ。アレックスは体が大きく、ジャンプ攻撃も出が遅いものが多い。体が大きいので、対空ブロッキングのタイミングをずらされやすく、また、技の出が遅い分、空中戦になった時の分も悪い。アレックスは、ジャンプしている相手が苦手なのだ。そこを利用して、ケンは垂直・前方ジャンプを利用して攻めていくのが有効になる。よって、ここでは、ケンが跳んだ状況を中心に説明していこう。


多段対空技がない点もアレックスの弱さの1つ。

ケンは、他キャラを相手にした時と同じように、ブロッキングされないようにジャンプ攻撃を出していくことを考え、アレックスは、ケンのジャンプからの分岐を1つ1つ潰していくことがテーマになる。

さて、やはり、この対戦カードは優先権を握るケンが有利であると思われる。アレックスがケンにダメージを与えようとすると、必ずそれ以上のリスクを背負うためだ。アレックス側は、ケンの選択をほぼ全部知っていないと勝つことは難しいだろう。

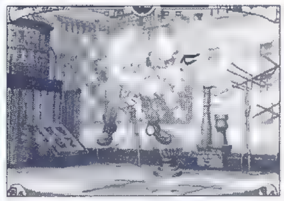
最後に、この対戦のSA選択は、ケンは疾風に、アレックスはブーメランレイドにしてみた。ケンは攻めにまわることを考えて疾風がベストだと判断。アレックスはエルボーやチョップからのダメージ増がないと苦しいとの理由である。それでは、キャラごとの動きを見ていこう。


ケンが待つと、アレックスは攻めるチャンスが増える。チャンスをなくすためにも待たない。

完全決着への第一歩

KEN

アレックス相手で、最も面白い点が、「昇りジャンプ大Pが立っているアレックスにヒットする」ということ。そもそも、昇りジャンプ大Pは安易なジャンプ防止のために使われるので、地上にいる相手には無力なのだが、そのリスクを軽減することができる点はおいしい。ただ、やはりバレているとしっかり反撃されてしまうので気を付けよう。


アレックスにも有効な対空技、ジャンプ大P（昇り）。読み命だ。

さて、ある程度間合いを合わせたら跳んでしまって構わない理由を説明していこう。

一番の理由は、空中ブロッキングを使う高度がほとんど決まっていること。気を付けるべき技はエアニーくらいのもので、あとの対空技はすべて単発。ブロッキングしやすいわけだ。もし失敗しても、そこまで大きなダメージは受けないので、ケンはアレックスの対空を恐れる必要がない。

気を付けたいことは、ケンの着地にパワーボムを置かれることと、ダッシュ等でくぐられて背後から攻められてしまうこと。

パワーボムを対空として使ってこられた時は、ジャンプ攻撃をだせば、しっかりヒットするので、いわば（ダメージ面から考えれば）チャンスとも言える。アレックスが相当苦しんでいる証拠だ。

ジャンプをくぐられてしまった時、または跳び越えてしまった時は、ケンは苦しい立場になる。最もリスクが小さい行動はジャンプすることだが、多少のダメージは覚悟するべきポイントだ。

くぐられないようにするためには、極力ハイジャンプを減らすことと、垂直ジャンプを増やしてアレックスから突っ込んでくる場面を増やすことで、ある程度解消できる。

あとはジャンプ攻撃をいつ出していくかだが、様々な間合いから打点を変えて大P等を使っていけば、そうそうアレックスも反応できない。ジャンプ攻撃をガードさせさえすれば、右ページのような攻めが狙える。また、ジャンプ攻撃がヒットすれば、TCからの疾風で4割は奪えるので、多少の対空被害は気にしないことだ。


打点をずらして攻めることができる、大型キャラ。中Pでも可。垂直J攻撃も使っていこう。

アレックスから跳んだら、屈み大P、小昇龍や小波動、昇りJ大P（垂直も可）、➡中Kなどで対空するなり、対空ブロッキングで問題ない。エルボーでの事故に気を付ければ、勝ちはかたいはずだ。

ALEX

●どうする対空？

まず対空だが、あまりにもしつこく空中ブロッキング跳び込みからのスカシ投げを狙ってくるようなら、思いきって着地にパワーボムを重ねるのがかなり有効。この場合は着地点での間合いを微妙に見切って、ケンの通常投げの間合いの外から吸ってしまえるようにパワーボムを置いておく。

前ブロッキングを残して着地しているようなら、大足払いや、ブロッキング不可技のヘッドバット（レバー後ろ大P）を重ねるのも悪くない手だ。

着地にパワーボムやヘッドバットのようなブロッキング不可技を重ねられると、ケン側も常に空中ブロッキングで跳び込んでくるわけにはいかなくなり、ジャンプ攻撃を出すことが多くなるだろう。アレックス側としては、着地にパワーボムを重ねようとしているときにジャンプ攻撃を出され、そのまま連続技をもらってしまう、という状況は避けたい。ケン側がパワーボムを警戒してジャンプ攻撃を多く出し始めたら、こちらもしゃがみ大パンチ等の対空技を多くしていこう。

また、ケンが技を出す出さないに関わらず、あまりに跳び込みが多いなら、ダッシュでくぐってしまうのも一つの手だ。ケンのジャンプを読んでいないと反応しづらいが、うまくくぐれれば、ケンがジャンプ攻撃を出していても、背後から着地のスキを狙ってパワーボムを仕掛けられる。着地のスキにバッチリ重ねれば、バックドロップになり、さらにダメージアップ。また、この状況は、ケン側があせって投げ返しをしやすいので、ケンの投げ間合い外であることが見切れたら、パワーボムを捨ててブロッキングからの大反撃を狙うのもいい。


ジャンプを読んだら、ダッシュでくぐるのも手だ。

●EXエアニーの利用法

キャンセルできる通常技（立ち小P、立ち中P、近立ち中K）で空中の相手を落とすと、キャンセルEXエアニーが空中コンボになる。うまく使えば、なかなかダメージの大きい対空連続技となる。

対ケン戦においては、昇り攻撃に対する反撃として有効。昇り攻撃をガードした場合はもちろん、くらった場合でも落ちてくるケンに反撃できるぞ。


技を出されていても、背後からパワーボムを狙える。

空中ブロッキング上級編

反応、読み、すべてを駆使して空中ブロッキングの限界に挑め！

担当：RED

前回のおさらい

本誌12月30日号において、空中ブロッキングについての基本的な考え方、入力方法について紹介したが、ここでもう一度、簡単にその内容を振り返ってみよう。

2ndでは2回まで連続でブロッキングの入力を受け付けているので、ジャンプの頂点付近で1回目を入力、下降中に2回目を入力、という操作をすれば、ジャンプの頂点〜下降中の大部分の時間についてブロッキング可能状態を維持できる、という内容であった。

また、この入力は、相手キャラの攻撃を見て入力するのではなく「相手に攻撃される前から保険的に入力しておく」という考えに基づいた入力方法でもあった。

実際にこの入力がうまくできていれば、かなり空中ブロッキングが取れるようになるはずではある。しかし、この入力方法がパーフェクトなものかというと、もちろんそんなことはなくて、弱点もある。

弱点とは?

そもそも、以前紹介した2回入力法だと、ジャンプの滞空時間中、どれくらいの時間ブロッキング可能状態が作り出せるのであろうか?

2ndでは、1回の入力で8フレーム間ブロッキング可能時間を作り出せる（ただし、レバーは入力後すぐにニュートラルに戻さないとブロッキング可能時間は5フレーム間になってしまうので注意）。そして、連続入力は2回まで可能なので、ベストのタイミングで下（前）→ニュートラル→前（下）→ニュートラルと2回入力できれば、連続して16フレームの間ブロッキング可能状態を作れることになる。まあ、実際に人間がプレイしている場合は毎回そんなに正確に2回入力ができるワケがなく、2回あわせて13〜14フレームもブロッキング可能状態を維持できれば上出来といったところだろう（当然、2回目の入力が遅くて、途中に「切れ目」が出来てしまうというケースもあり得る）。

要はこの16フレームのブロッキング可能時間を、ジャンプ軌道のどこにあてはめるのが良いか?という話になってくるのだが、実際には、16フレーム（60分の16秒）というのは、ダッドリーやアレックスのような低いジャンプ軌道でさえも、ギリギリ半分をカバーできるかどうかという時間しかない。

つまり、以前紹介した「頂点で1回目、降りで2回目を入力」という2回連続入力法を使うと、ジャンプの頂点付近（入力開始前）または、着地点付近で技をくらいがちなのだ。



昇り攻撃をくらうのは、ある意味仕方ないことだが…。けど何とかしたい！

入力スタートのタイミングを変えよう

頂点付近と着地点付近が弱い、という弱点を克服するためには、ジャンプしてから相手の様子を見て、ブロッキング入力を始めるタイミングを臨機応変に変えていくといい。具体的にどんな感じで判断、入力するかを説明しよう。

●頂点付近を重視すべき場合

まず、ジャンプする瞬間〜ジャンプした直後。自キャラが跳び出した時点で相手もジャンプしてきていたら、頂点付近でのジャンプ攻撃を警戒して早めにブロッキング入力を始めよう。

●下降中〜着地点を重視すべき場合

自キャラがジャンプの頂点付近まで到達した時点で、相手キャラがまだ地上にいるようなら、ブロッキング入力の開始を遅らせて、下降中〜着地までブロッキングを残すようにするといいだろう。

着地寸前に空中で入力されたブロッキングは、キャラが着地したあとも有効なので、例えば2回目を下入力にしてあれば、着地点に足払い等の下段技を置かれていても地上でブロッキングが可能となるのだ。

だいたいこんな感じで、ジャンプ中に相手の様子を見てブロッキング入力を開始するタイミングを計ろう。慣れてくれば、機械的に頂点で1回、下降中に2回目、と入力する場合と比べ、より多くの状況に対応できる空中ブロッキングの可能性が見えてくるぞ。



頂点付近を重視する判断

ジャンプ直後から相手キャラの動向に注意を払う。

相手キャラも跳び出した！要注意だ！

昇り攻撃を警戒して急いで入力開始。

あんまり低いところで狙われると厳しいけどね。

下降中〜着地を重視する判断

この時点で相手が地上にいるなら、少し遅めに入力してもよさそうだ。

アッパー系の打点も当然、ブロッキングできるし…。

着地に残して地上技を取ることも狙える。

シ・パカなキミに送る、眠気も吹き飛ぶ朝一攻略！

うわ、きちいっすね、投げ
ケン&ショーン
リープで起き攻め イエー

投げ中心の起き攻めで相手はキツそう。心理をついた戦略ですな。

担当：P・鈴木

起き攻めって難しいよね

ダウン回避（QS）があるこのシリーズは、起き上がりを攻めることが難しい。例えば跳び込んでも、QSで起きられると間合いが狂うし、タイミングも取りにくくなる。足払いを重ねようと思っても間合いを詰めにくい。

しかし！とても強そうな起き攻めを発見することができたのである。それは、「リープを当てるふりをして空振りする」というものだ。なぜだろう。

リープの利点が起き攻めにマッチしている！

リープを出したときの特徴を挙げてみよう。

Ⓐ空中判定になる
Ⓑ中段攻撃である
Ⓒ前進する
Ⓓスキがかなり小さい

この4つが主になるだろう。では、相手にリープを出されたときにはどのような行動をとるのかも考えてみよう。

㋐立ちガード
㋑前ブロッキング
㋒SAや昇龍系などで直接反撃する（割り込む）

ほとんどの選択が立ち状態から行動するものだ。ここまでをわかった上で説明だ。

相手を投げなどでダウンさせた後に、急いでダッシュで間合いを詰める。そして、リープをわざと空振りするのだ。すると、たとえ相手がQSをしても、リープのⒸの特徴により間合いを詰めることができる。ここがポイントだ。



この前進力が強力。しかも小ジャンプ攻撃扱い。イケてる。

リープを見た相手は、Ⓑの理由で屈むという選択はしにくくなる。立つわけだ。この、立ちを誘うことにより絶対にくることのないのは下段技。つまり、下段技がこない、と予想できるところにこの戦法の面白さがある。

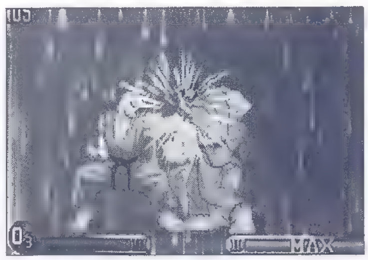


(A)の理由でこうなることをイメージしてしまうことも、下段技が出せない理由の1つだ。

ここからがトラップの楽しさ

話を続けよう。リープを空振りした後は、レバーを⬇・➡と入力し、➡は入れ続けておく。

この時点で相手は起き上がっているわけだが、ここで、もし相手が㋒の選択をしていた場合は、⬇あるいは➡のブロッキングに引っかかる。ゲージを消費した上に反撃されるわけだ。戦法成功である。



これにより技が出せない。タイミングにもよるがまず成功する。

では相手のその他の選択は何か。おそらく、

・投げ（投げ抜け）
・出の早い技を出す
・ガードする
・跳ぶ

ぐらいしかないはず（リープを出してくる相手は強者）。この選択は、ほとんどこちら側にリスクがない。攻め放題に近い状態だ。もうわかると思うが、狙う選択は、

・投げ（大Ⓟがおすすめ）
・下段からの連続技

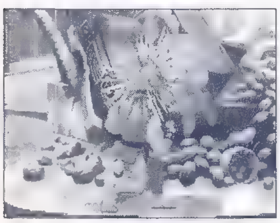
の2つに絞られる。投げは再び起き攻めが狙え、下段からのコンボは痛い。図にも示しておくが、これがリープ空振り戦法の全貌だ。強力だぞ。

小ネタでGO！ ―ケン編―

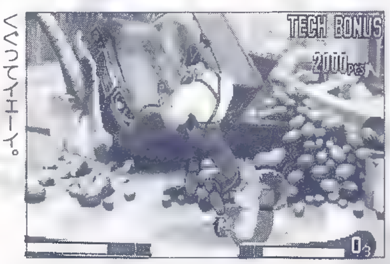
・中竜巻は若干スキが少ない。
・ES竜巻からSAが連続でヒットする。
・ES波動→疾風は最低でも7ドット削れる。
・立大Ⓟ→大昇龍は4ヒットしにくい。屈大Ⓟ→大昇龍なら4ヒットする。
・対空手段は、屈大Ⓟ→小昇龍がおもしろい。屈大Ⓟをブロッキングされても昇龍で勝負できる。さらにブロッキングをしてくる相手に対しては屈大Ⓟ→小波動がいい対空手段になる。
・昇りジャンプ大Ⓟは見てから使うのでなければ強い対空技になる。
・相手を跳び越えてからの空中竜巻コマンドは⬇◆⬅ではなく⬇◆➡。

小ネタでGO！ ―ショーン編―

・中トルネードはスキが小さい。その代わり連続技には組み込めない。また、ダッドリーなどにはトルネードが牽制技になる。
・ESトルネードからSAが連続技になる。一応ESリュウビキャクからも可能。
・対空手段は、屈大Ⓟ→小前転がかなり強力。これでかなりいろんな選択が増えた。



屈大Ⓟをブロッキングされても…、



くぐってイエーイ。

・ESリュウビキャク対空説。
・ESトルネードは削り技にも適している。

・ハイパートルネードが最も強い説浮上。強制停止時間が長いため、リープ→SAがやりやすく、ダメージも大きい。カウンターという点においてはハドウバーストのほうが上だが、確実に連続技用とするなら、あるいは地上戦用と考えるなら、溜まるまでは長いものの強いかもしれない。まだ微妙。
・キャラ限定で、投げ→ハドウバーストが2ヒット。投げのバウンドにバーストが当たる仕組み。ダッドリーで確認済み。
・究極対戦ケンVSアレックスはショーンでも応用可。前転等があるためさらに有利。

相手の心理を突いて攻めろ！

ここまでが新・起き攻めだ！

ダウンさせる ◀ リープを重ねる（QS対策及び視覚効果狙い）**◀ 前進する**（投げ入力 or 下段）

良い結果	相手の行動
ブロッキング成功	単純にSAで割り込みを考えてくる相手、近寄られるのを嫌がる相手、ブロッキングに成功したつもりになって反撃してきた相手が **技を出す**
投げ成功（打撃と2択）	リープが空振りしたのを見て「トラップだ」と読んだ相手が **屈みガード**
投げ抜け or 下段からの連続技（リスクの少ない2択）	前進してきたのを見て投げ抜けを考えた相手が **投げ入力**

打ち上げて猛然とラッシュ!!

オロ



久々登場のオロ。今回は夜行魂を使ってのラッシュを見ていこう。

担当：MVP

まずはこれを身につけよう

オロの立ち中P。この技は接近戦で重要な技だ。投げになるし、打撃としては2段技なので、リープアタック後の攻防に非常に使える。密着になりそうなら迷わずこの技を叩き込みたい。また、相手のジャンプ攻撃をブロッキングした後もすぐに出していけば、地上に着地するまで待って打撃を出していくより確実なものとなる。

で、この立ち中Pが重要なのはここから。

立ち中Pはヒットさせた場合、相手を空中に打ち上げるので、ここに追いうちを狙える。

今までに紹介したものは、立ち中P↓立ち中P（1段目）↓キャンセルハイジャンプ大Kであったが、これよりもいいものがあった。それは、

●立ち中P↓キャンセル人柱渡り↓鬼ヤンマ

というものだ。立ち中Pの2段目にキャンセルをかけて人柱渡り（小）を出すと、人柱渡りが1ヒットしかせずそのまま相手はくらい判定を残したまま落下してくる。そこにあらかじめ溜めを作っておいた鬼ヤンマ（小）をあまり引きつけずに当てる。

これのダメージは今までのものより若干であるが高い。



立ち中P2発目にキャンセルをかけて人柱渡りを出す。



すると人柱渡りは1ヒットしかしないので、そこに鬼ヤンマだ。

そしてもう1つ利点があり、「ゲージが溜まる」のだ。これだけでEX技1回分溜まるのはおいしい。

次は派生を考えよう

前述のコンボでゲージの溜まりもよくなったので、夜行魂を使って一気に勝負に出るのもいい。

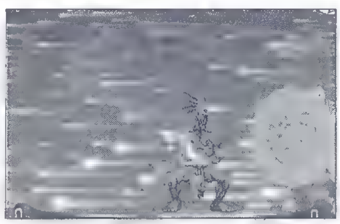
つまり、鬼ヤンマ（小）を当てた後の攻めがまだあるのである。

鬼ヤンマは相手をダウンさせる技で、当然相手の起き上がりも2通りある。通常起き上がりとクイックスタンディングである。

しかし、夜行魂の軌道を選択することで強力な攻めが可能だ。

①夜行魂を小Pで出す

この場合、クイックスタンディングされた時に、相手が立っていたらすぐに重なる。ダッシュして下段を狙うか、しゃがんでいたらリープアタックを狙える。ダッシュしてから攻撃を出すので、やや対応されやすい。



クイックスタンディングされるとピッタリと夜行魂（小）が!!

通常起きの場合は、1回ダッシュして相手を押すことで、起き上がりにピッタリと重なり、しかも自分がすぐに動けるのでかなり有利。

②夜行魂をP同時押しで出す

この場合はクイックスタンディングされるとややキツイ。立ちガードで後方に下がっていけるので、下手をすると逃げられてしまう。しかしジャンプはできないので、ダッシュから攻めていこう。

通常起きの場合は、ダッシュで1回押しておくことで、少し遅れて上から夜行魂が飛んでくる。従って中段、下段で攻め始めたところに夜行魂がくるので小Pで出した時よりもより長く攻めを継続させやすい。



P同時押しなら長い攻めが可能となる。

このP同時押しのほうの夜行魂は主に相手を画面端に追いやった時に使用していくと効果的だ。安定するなら小Pで、通常起きに的をしぼっていくなら同時押し、というふうに使いわけていこう。

●その他

コンボの最後を鬼ヤンマではなく、立ち中Kにしてみてもいい。

①立ち中K↓日輪掌（小）

相手の着地にピッタリ重なる。ダッシュで攻めてみよう。

②立ち中K↓EX日輪掌

相手の斜め上から日輪掌がくるので非常に攻めやすい。夜行魂がないときはこれがおすすめ。



EX日輪掌もいい角度から襲いかかるぞ!!

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

プロが育てる、プロの実力

業界のことは業界の人にしか分からない。
だからバンタンでは、業界で実際に活躍しているプロフェッショナルが講師を務めているんだ。
例えば君がF1の運転を学ぼうとするとき、F1に乗ったこともない人に教わろうと思うかい？
実際に業界で活躍しているプロでしか教えられないことがある。
プロに教わることでしか、身につけられない力があるんだ。

●現役のクリエイターが最新の制作ノウハウを伝授！　●授業で使用するマシンはプロの開発現場と同レベル！　●100社を超える企業とのコネクション！
●カリキュラムは企業のアドバイスを基に構成！　●特定のハードに偏らないオールマイティな教育！　●学院内にソフトハウス「電脳工場」が存在！








就職実績企業抜粋

株式会社アスキー　株式会社アトラス　株式会社エーディーケイ　株式会社オムニバス・ジャパン　株式会社カネコ　株式会社カプコン　株式会社ゲームアーツ
株式会社ココナッツジャパン　株式会社コンパイル　サン電子株式会社　株式会社スクウェア　株式会社ソニーコンピュータエンタテインメント　株式会社タイトー　株式会社ナムコ
株式会社日本ファルコム　株式会社ファミリーソフト　株式会社ライトスタッフ　株式会社ワープ

■インフォメーション

'98募集コース

ゲーム スタジオ
●昼間部2年制　ゲームデザインコース　シナリオ＆ライターコース　ゲームグラフィックコース
ゲームサウンドコース　ゲームプログラムコース
●昼間部4年制　ゲーム開発研究コース

デジタル プロダクト スタジオ
●昼間部2年制　デジタルグラフィックコース　コンピュータアニメーションコース　映像コース
デジタルサウンドコース
●昼間部3年制　デジタルブロードキャスティングコース

■イベントスケジュール（無料）

●追加募集説明会　3月 2日（月）～3月14日（土）※日・祝日を除く　●補欠募集説明会　3月17日（火）～3月23日（月）※日曜を除く
●個別対応模擬試験　3月 2日（月）～3月14日（土）※日・祝日を除く　3月17日（火）～3月23日（月）※日曜を除く
●バンタンクリエイターズフェス　2月27日（木）～2月28日（金）

'98年第三期募集入学願書受付締め切り間近！　募集定員状況についてはフリーダイヤルにてお問い合わせ下さい。
'98年度学校案内書無料送付中！　当学院に関するお問い合わせや資料請求（無料）は、フリーダイヤルをご利用下さい。

フリーダイヤル　0120-51-0505　〒150　東京都渋谷区東3-22-14-2GM

バンタン電脳情報学院



98年3月、いよいよ稼働!

"新幹線運転"という、第2の夢を乗せて

電車でGO!2 高速編

LET'S GO BY TRAIN! 2™

OPERATION MANUAL

全国各地にていざ、出発進行!

本誌第一報以来、大変反響の大きい『電車でGO!2　高速編』。いよいよ実際にプレイできる日も近いこともあり、今回は運転操作の仕方について詳しく触れていきたい。初心者も経験者も、改めておさらいしておこう!

担当：GYU

コントロールパネルの各部名称とその働き

電GO!2といえば、その独特なコントロールパネルが印象深い。各部名称とその働きを、しっかり覚えておこう。

運転を始める前に…

前作の登場から丸1年、遂に『電車でGO!2　高速編』が、今月稼働します!

もちろんこれまで『電車でGO!』を徹底攻略してきたゲーメストでも、今回から攻略スタート。今まで以上に濃いネタをビシバシ掲載していくので、期待してください。

さて今回の攻略ネタですが、ズバリ「電車でGO!2　高速編オペレーションマニュアル」と題して、電GO!2の遊び方を最初からていねいに解説していきます。

前作をやり込んだ人にとっては物足りないと思うかもしれませんが、おさらいのつもりで読んでみてください。

各部名称とその働き

Ⓐスタートボタン

クレジットを投入した後、このボタンを押すとゲームスタート。

Ⓑフットペダル

警笛ペダルと呼ばれるこのペダルを踏むと、警笛が鳴るようになっている。「警笛」を指示する標識が出現した場合は、このペダルを踏もう。

Ⓒ速度計

車両の運転速度を示す計器。アナログで時速120kmまで表示される。ちなみに新幹線でこのメーターを振り切った場合は、画面上にデジタルの速度計が表示される。

Ⓓマスターコントローラー

通称「マスコン」。このレバーは、車でいえばアクセルにあたるもので、6段階(0~5)にポジションが分かれている。手前に引くと車両は加速し、離せばニュートラルに自動復帰する。

Ⓔブレーキレバー

車両を減速させるために使う。このブレーキレバーのポジションは、ユルメ位置~制動位置(1~8)~非常の10段階に分かれていて、主に制動位置の範囲で減速をかける。ちなみに自動復帰はしない。

Ⓕ知らせ灯

車両のドアの開閉を示すランプ。これが点灯する前にマスコンを入れてしまうと、ATS(自動列車停車装置)が作動する(中級以上では減点扱いとなる)。

Ⓖ圧力計

ブレーキの圧力を示す計器。

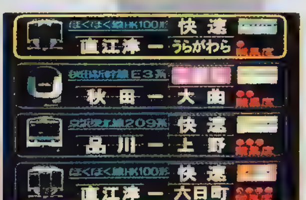
コントロールパネル各部名称



Ⓐスターボタン　Ⓔブレーキレバー
Ⓑフットペダル　Ⓕ知らせ灯
Ⓒ速度計　Ⓖ圧力計
Ⓓマスターコントローラー

路線の選択

ゲームを始めるにあたって、まず行うべきことが「路線の選択」だ。電GO!2では、初級、中級2路線、上級、特級の計5コースが用意されている。この中から自分の遊びたい路線にマスコンでカーソルを合わせ、スタートボタンで決定しよう。



まずはプレイしたい路線を選択!マスコンでカーソルを合わせてスタートだ。

仕業検査

路線を選択した後は「仕業検査」を行う。マスコンとブレーキレバーを画面上に表示された位置に戻して、スタートボタンを押せば検査終了。これで運転開始だ。



路線を選択したら仕業検査を行う。画面の指示どおりにレバーを合わせよう!

運行手順について

今度は、発車から停車までの流れを、わかりやすく解説していこう。今回から加わった「通過」についても、詳しく触れているぞ。

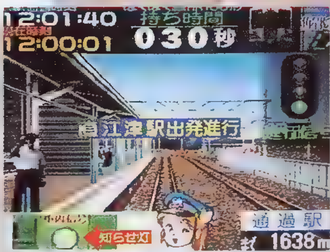
STEP① 発車まで

仕業検査を終えたら、いよいよ出発進行ーしかしその前に絶対に確認しなければならないことがある。それが「車内信号ランプ」の確認だ。客室車両のドアの開閉を示すこのランプ。これが点灯する前にマスコンを引くとATSが作動してしまうので注意しよう。中級以上の路線では、減点の対象になるぞ。

また、前作では発車を指示する進行信号と同時に点灯していたが、電GO!2では点灯のタイミングが異なるので、コンパネのランプで確認だ。



画面右上の停止信号が青に変わってもガマンガマン。焦るとヤケドするぞ!

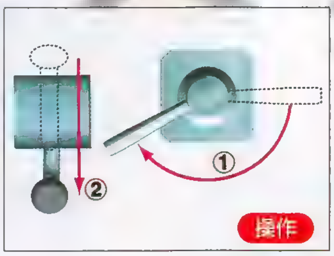


コンパネの車内信号ランプの点灯を確認してから発車。信号を当てにするな!

STEP② 発車&力行(りっこう)

車内信号ランプが点灯したらブレーキレバーを解除して、マスコンを手前に引き、列車を発車させよう!そろそろと列車は前に進んでいくハズだ。

そして列車を発車させた後は、そのまま「力行」という運転行程に移る。力行とは加速走行のことで、マスコンを引きつづければ列車はどんどん加速していく。ただし力行中は、ブレーキレバーを常に解除しておかなければならないということに注意。ブレーキをかける場合は、マスコンをニュートラルに戻すこと。



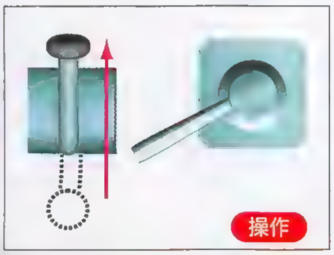
マスコンを引き続けると列車はグングンと加速していく。



ブレーキを解除してマスコンを引いて発車したら、そのまま力行しよう。

STEP③ 惰行(だこう)

力行で列車を加速させて理想の運転速度に達したら、マスコンを解除して「惰行」という運転行程に移ろう。この惰行とは惰性走行のことで、エンジンブレーキを持たない列車は、マスコンを解除してもほとんど減速せず、スピードに乗ったまま走行していくといった特性を持っているのだ(厳密にいえばスピードは少しずつ落ちていく)。列車を減速させる場合は、マスコンを解除させるだけではダメ。列車はブレーキで減速させるということを覚えよ。



列車はマスコンを解除しても、スピードに乗ったまま走っていく。



理想の走行速度に達したら、マスコンを解除して惰行に移ろう!

STEP④ 減速

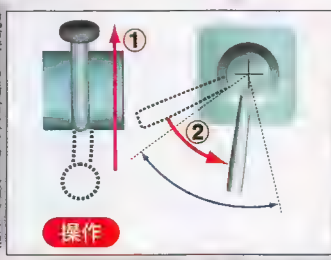
列車を減速させる場合は、ブレーキレバーを使う。マスコンを引いたままでもブレーキをかけることができるが、やはりマスコンを解除した状態でブレーキレバーを入れることが原則だ!

さて、ブレーキによる減速を行う場合、基本的にはブレーキレバーを制動位置のノッチ1~8の間で操作して減速することが基本といえる。

ただし電GO!2では、ブレーキレバーを一気に高いノッチまで入れてしまうと、「急制動」扱いとしてゲームオーバー時の運転評価に影響を及ぼしてくることになるので注意したい。乗り心地を考えたブレーキ操作が必要だ(ただし減点の対象にはならない)。

今回、減速に関しては、むしろノッチ1~4ぐらいの低段階の使い方が攻略のカギとなる。

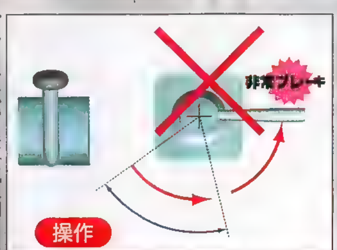
というのも、電GO!2では前作よりもブレーキの制動力が強めに設定されているので、前作と同じような感覚で減速すると手痛いミスを被ることがある。こればっかりはプレイしないとわからないだろうが、注意してほしい。



減速する場合は、マスコンを解除して、ノッチ1~8の間でブレーキをかける。



停車時や信号・標識などの指示に応じて適切な減速を行おう!



ブレーキレバーを一気に引くと、列車は急制動したことになるので注意。



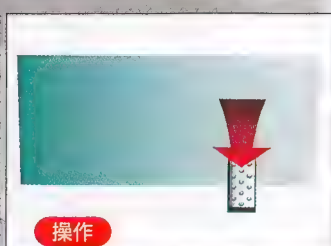
急制動してしまうと乗客の様子が表示され、ペナルティとなる。

EXTRA STEP 警笛

トンネルや橋梁を通過する際に「警笛鳴らせ」といった標識が表示されることがある。そのときはすかさずその指示に従って、筐体の足元右下にあるフットペダルを踏もう。この指示を無視するとペナルティが課せられてしまうので、決して見落とさずに…。

ちなみに、前作で減点対象となった「警笛過多」は、今回はなくなっているのでご安心を。

そして前作と同様、隠し警笛ポイントも用意されている。どこに隠されているかは謎だが、いろいろ探してみよう。



警笛を鳴らす場合は、足元右下のペダルを踏むこと。1回踏めば十分!



警笛を指示する標識は画面右下に表示される。素直に従おう。

「定通」GETまでの道のり ～通過の基準手順～

●「～駅通過」の表示が見え出したら…

① 通過駅までの残り距離
② 通過予定時刻
③ 現在時刻
④ 現在の車両速度

↓

以上の4点から「定通」するために必要な速度を割り出し、加速もしくは減速する

↓

そして、一定の速度を保ちつつ、チェックポイントを通過 うまく「定通」を目指そう!

STEP⑤ 通過

今回は〝高速編〟と銘打たれているだけあって、快速電車と新幹線が主役、つまり停車よりも、さまざまな通過駅をバンバン通過していくといったゲーム性がメインになっている。

前作でも東海道本線（上級）に通過駅というものがあったが、これは1つの区間の間に通過駅が背景として存在しているだけで、ゲーム性にはなんら関係はなかった。

しかしこの電GO!2では、各通過駅に「通過予定時刻」というものが設定されて、この「通過」というシークエンスをいかにきちんとこなすかが、クリアするための重要なポイントになっているのだ。

例えば、ある駅を到着予定時刻よりも早く通過したとしよう。この場合は駅通過後に速度制限を示す信号が点灯して、列車の運転ペースを乱されるようになっている。反対にダイヤに遅れた場合は、ペナルティとして1秒遅れるごとに残り時間がリアルタイムで減算されるのだ。

しかし、もし通過予定時刻にドンピシャに通過できた場合には**「定通ボーナス」**というボーナスポイントが加算されるようになった。1秒たりとも誤差が許されないこの定通ボーナス。このフューチャーが電GO!2プレイヤーにとってステイタスになりうることは、もはや間違いないといえるだろう。

電GO!2のクリアに結びつく「通過」というこの新システム、通過駅がほとんどを占める秋田新幹線のコースでは、特に重要になるハズだ。



左上にあるのが通過予定時刻。予定どおり通過する技術を身につけよう。



通過予定時刻に1秒の誤差もなく通過すると「定通ボーナス」が入る。

STEP⑥ 停車

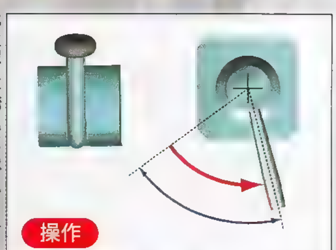
運転の最終行程が、停車駅での「停車」。十分な減速を行ってから駅に進入し、ブレーキレバーでさらに速度を調整して、停車合格範囲に停車する（ダイヤ通りならベスト）。

クリアへの最重要ポイントになっていた前作に比べ、電GO!2では「通過」にその地位を譲ってしまったといえる「停車」だが、決しておろそかにできない運転行程だ。

さて電GO!2での停車だが、システムに若干の変更がなされている。それは前作の「駅進入速度超過」という項目がなくなり、そのかわり**「非常制動停車」**というものが加わったのだ。

この非常制動停車という項目は、停車の際にブレーキレバーを非常に入れたかどうかということを判断するもの。**ここで非常にレバーを入れてしまうと、停車後にペナルティとして持ち時間を減算されてしまうのだ。**前作で停車する際にブレーキレバーを非常に入れていた人は注意しよう!

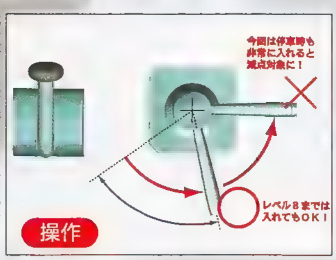
また0m停車時に、停止線と停車位置の誤差が1㎝単位で表示されるようになったぞ。



停止線に近づいたらブレーキ0～8の間で慎重に停車すること。



右上のひし形の標識が停止線。ダイヤどおりに停車できれば最高!



停車する際にブレーキレバーを非常に入れると減点対象になる。注意せよ!



信号と標識が同時に表示された場合は、より厳しい制限に従うこと（この場合時速35㎞を優先）。



電車でGO!2 高速編 新システム徹底解析

LET'S GO BY TRAIN 2

「すでに電GO!プレイヤー」というあなたにとっては、前作とどこが大きく変わったのか気になるところ…。新しい要素は盛りだくさんだが、まずはこれを覚えよう。

信号と標識の見方について

前作から、今回の電GO！2になって変更されたシステムに、「信号・標識」というものがある。

前作ではそれらが画面に1つだけしか表示されなかったのだが、電GO！2では、これらが複数同時に表示されるようになったのだ。

しかしここで問題がひとつある。それは「どちらの指示に従えばよいのか」ということである。

例えば速度制限時速45kmを示す減速信号が画面右上に、そして速度制限時速75kmを指示する速度制限標識が画面右下に、同時に表示されたとしよう。このとき従うべき指示は、画面右上の減速信号時速45kmなのだ。



では、減速信号の表示が進行信号に変わったとしよう。この場合は、速度制限時速75kmを示す制限標識に従えばいい。

つまり複数の信号・標識が同時に表示された場合は、より制限の厳しい指示に従えばよいということだ。



標識の制限が解除されたからといって焦ってはダメ。減速信号に従おう！

重要！

複数の信号・標識が表示された場合、最も低い速度指示に従うことが基本！

ブレーキの使い方に注意！

前作では、一定以上の速度でブレーキレバーを非常に入れない限り、どんなブレーキ操作をしても問題なかったが、今回の電GO！2では、より慎重なブレーキ操作が必要になった。

例えばブレーキノッチ0の状態から、一気にノッチ8まで入れたとしよう。すると列車を急制動させたと判定され、ゲームオーバー時の運転評価に影響を及ぼしてくる。

乗客の安全を第一に考えることが、列車の運転士の務め。ブレーキ操作はくれぐれも慎重に行おう。

良い例



ブレーキはゆっくりと制動位置0～8の間で操作。ちなみにこれは理想的。

悪い例

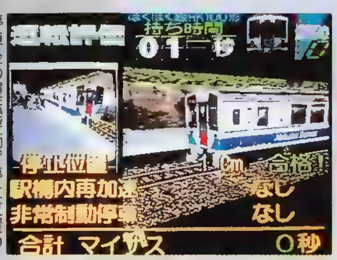


焦ってブレーキレバーを一気に引いてしまうと急制動がかかってしまう。

運転評価に新要素

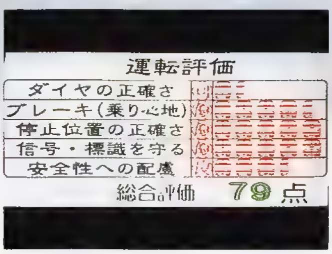
自分の運転技術を判断するための指針となる運転評価。前作では、ゲームオーバー後にそれぞれ表示されたが、これらの評価もリニューアルされた。

まず、駅に停車した後に表示される運転評価だが、0m停車時のみ、停止線と停止位置の誤差が1cm単位で表示されるように変更され、また新たに「非常制動停車」という項目が追加された。これは、停車する際にブレーキを非常に入力したかどうかを判断するもので、ブレーキレバーを非常に入れてしまうと、ペナルティを取られるぞ。



停車後の運転評価。停止位置の項目が1cm単位で表示されるようになった。

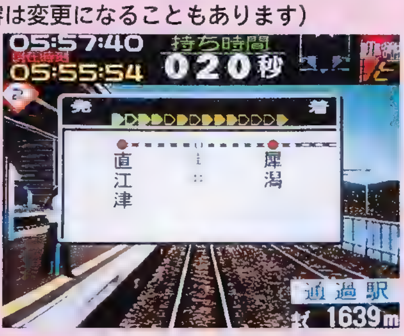
そしてゲームオーバー後の運転評価には、**「ブレーキ（乗り心地）」という項目が追加！**これはブレーキ操作がていねいかどうかを判断するもので、ブレーキレバーの扱いが雑だと評価が低くなってしまうので注意が必要だ。



ブレーキ（乗り心地）の項目に注目。ブレーキ操作の重要性を考えよう！

次号予告！

いよいよ稼働開始となる『電車でGO！2　高速編』。次回は初心者でも安心の「ほくほく線初級・直江津～犀潟間誌上リプレイ」と、マニアも満足のシステム解析でGO！
(内容は変更になることもあります)



次回は初級のリプレイとでもいってみましょうか。乞うご期待！

GMコミックス2、3月の新刊

ねこばかコミックアンソロジー⑤
ねこびより

全国のねこ好き様に支えられ、ねこばかシリーズも遂に5冊目! ますますパワーアップしてお送りする「ねこびより」は読むと、あったか〜い気持ちになること間違いなし! へうが&里中、うぐいすみつる、めで鯛、山崎浩、槙夢民などなど、他社ではマネできない豪華作家陣!! ポカポカ陽気の午後は、猫と縁側「ねこびより」!!



A5判　本体価格780円+税

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
コミックアンソロジー SIDE.3

眼鏡三菱、藍まりと、南野真弘、水沢充、大久保みどり、北神亮、佐倉けんいち、赤名めい子、鎧良寿、高塚カズイ、坂本みのる etc.



大好評! アンソロジー第3弾!!
SNKの超人気格闘ゲーム「K.O.F.'97」のキャラクター達が大活躍!

A5判　本体価格780円+税

私立ジャスティス学園
4コマ決定版

お待たせしました!

表紙/伊藤真美
折り返しイラスト/道満晴明
裏表紙/谷和也
中表紙/ひの鹿路
目次イラスト/TORA

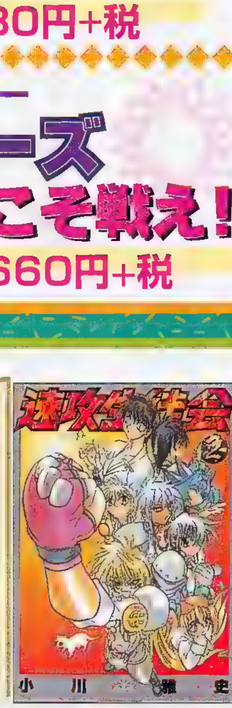
3/10発売　本体590円+税

真・女神転生デビルサマナー
ソウルハッカーズ
4コマ決定版

今こそ戦え!

3/25発売予定　本体660円+税

大増刷出来!!



速攻生徒会②
小川雅史
本体価格520円



速攻生徒会①
小川雅史
本体価格500円



STREET FIGHTER ZERO①
中平正彦
本体価格550円



ザ・キング・オブ・ファイターズ'97①
鷹岬諒
本体価格550円

2月21日発売の

お詫びとお願い

スーパーリアル麻雀トレーディングカードをご返品ください。

スーパーリアル麻雀のトレーディングカードのスペシャルカードが
所定の混入率に達しておりませんでした。
改めて製造しなおしますので、お手数ですがご返品ください。

ご返品の方法

- ●着払い（郵便・宅配のどちらでも可）で、下記住所までお送りください。
- ●あなたのご住所、ご氏名、電話番号、郵便番号を明記してください。
- ●購入店のお名前がわかればお書きください（わからなければけっこうです）。
- ●受付期間は3月31日までです。
- ●新しいトレーディングカードは4月頃発送の予定になります。
- ●この件に関しましてのお問い合わせは下記の通りです。

■お問い合わせ先：03-3293-9321　新声社営業部

■返送先：株式会社新声社　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26

ずっといっしょ トレーディングカード

全コレクション94種

価格：1パック 314円＋税

新感覚恋愛シミュレーションゲーム「ずっといっしょ」が
早くもトレーディングカード化！
ゲーム中に登場する美少女達のイラストはもちろん、
なんと制作スタッフによる描き下しイラストも満載！
桜咲く頃、爽やかな春風と共に、
トレーディングカード界に颯爽と参上!!

3月20日発売予定



こちらの商品は全国書店、カードショップ、玩具店、アニメショップ、ゲ屋および新声社読者サービス部（通信販売）にてお買い求め下さい。



なぜリュウは、「真」を求めたのか…。

●「ストリートファイターZERO」全2巻
●「さくら がんばる!」全2巻好評発売中

「強くなりたい」
——始まりはただ
それだけだった…

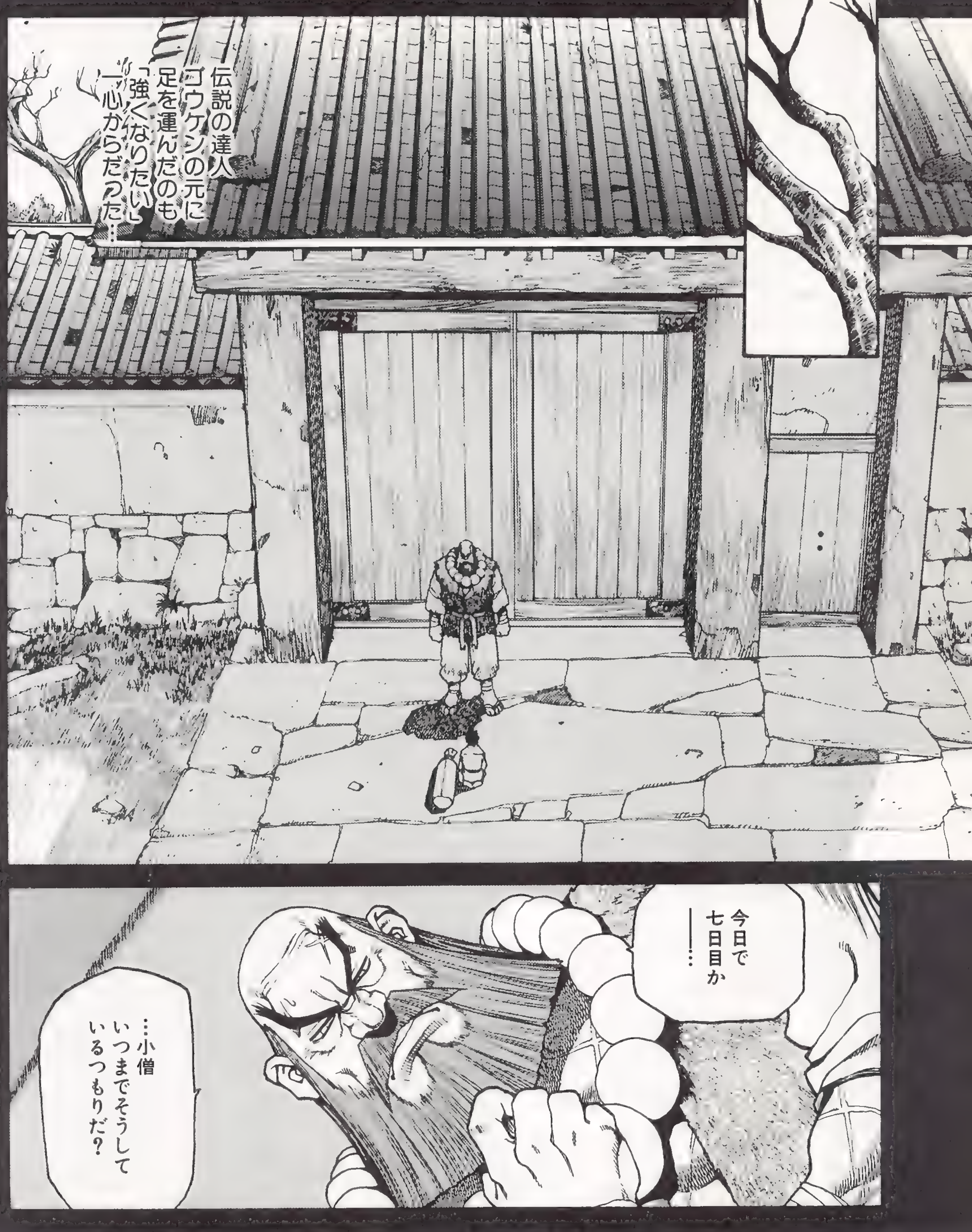
STREET FIGHTER III

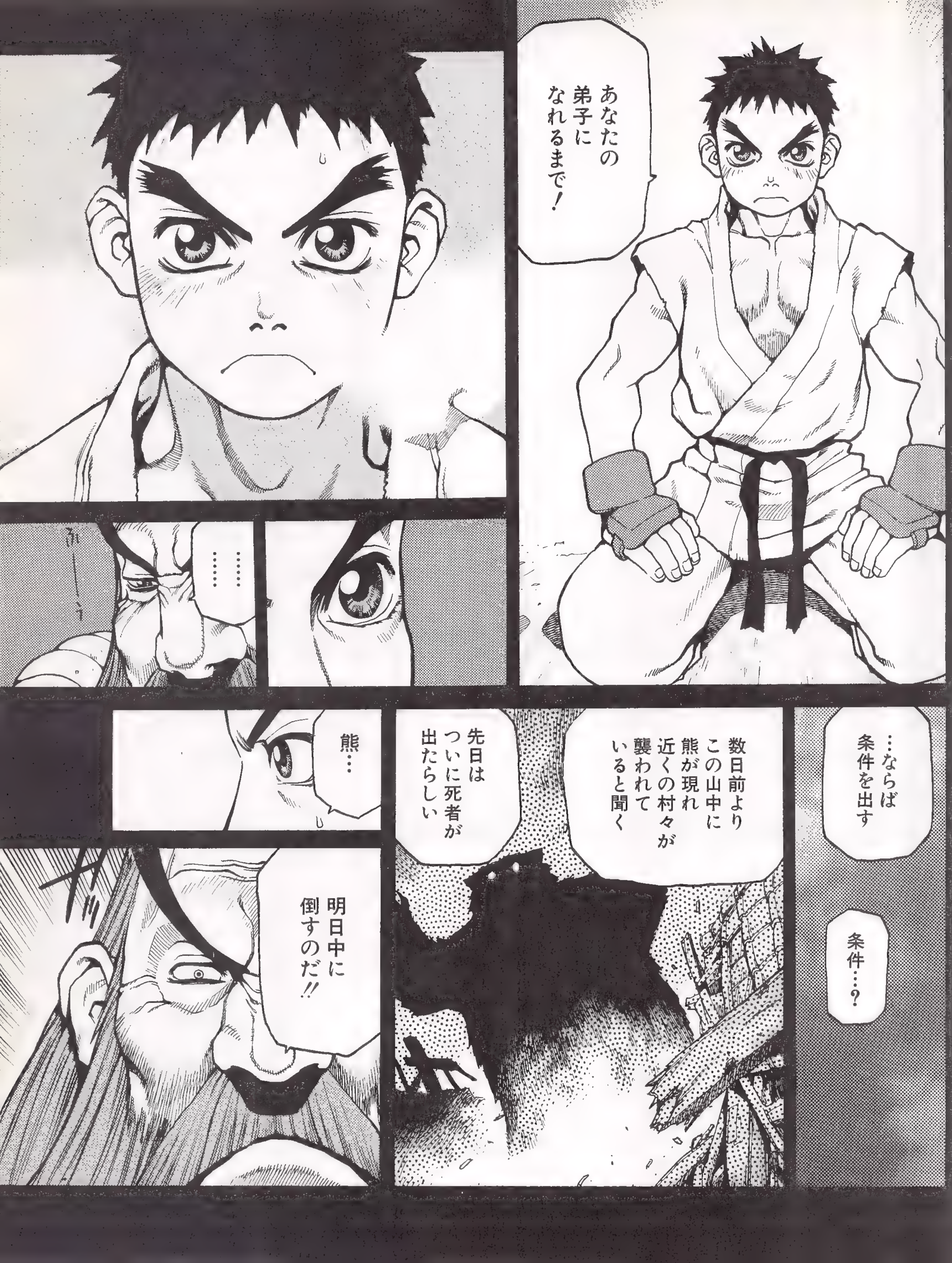
RYU FINAL
—闘いの先に—

第9話

中平正彦

中平正彦先生HP→ http://www.bekkoame.or.jp/ n-masahiko/


伝説の達人
ゴウケンの元に
足を運んだのも
「強くなりたい」
一心からだった…
…
今日で
七日目か
——…
…小僧
いつまでそうして
いるつもりだ?


あなたの弟子になれるまで！
……
…ならば条件を出す
条件…？
数日前よりこの山中に熊が現れ近くの村々が襲われていると聞く
先日はついに死者が出たらしい
熊…
明日中に倒すのだ!!


退くつもりはない顔だな…
荷物はワシが預かっておく
行け！
はい！
ぐっ
幼い…
この広大な山中…熊一匹そう簡単に探し出せるハズもなかろう
万一探し出せたとしても子供と人喰い熊…結果は火を見るより明らかだ！



拳の道を捨てるか…あるいは死か！
悪く思うな…これもお前の為だ！
ム!?
これは…
血!?
これ程の出血にも拘わらず…ここで七日間も正座をしていたというのか…!?
……………
小僧…ッ!!!
熊の居所は知つていた——…


ゴウケンの古寺へ向かう途中大きな穴ぐらで野宿したからだ
はぁ
はぁ
はぁ
はぁ
…お前が悪いんじゃない…
お前の巣を荒らし…
ヒトの血を覚えさせた俺の責任だ
出て来い!!
俺がお前を倒すッ!!
ゴッ
ズキ


それは もはや
獣ではなく
人の命をも
ひとなでで刈り取る
巨大な悪魔と
化していた！



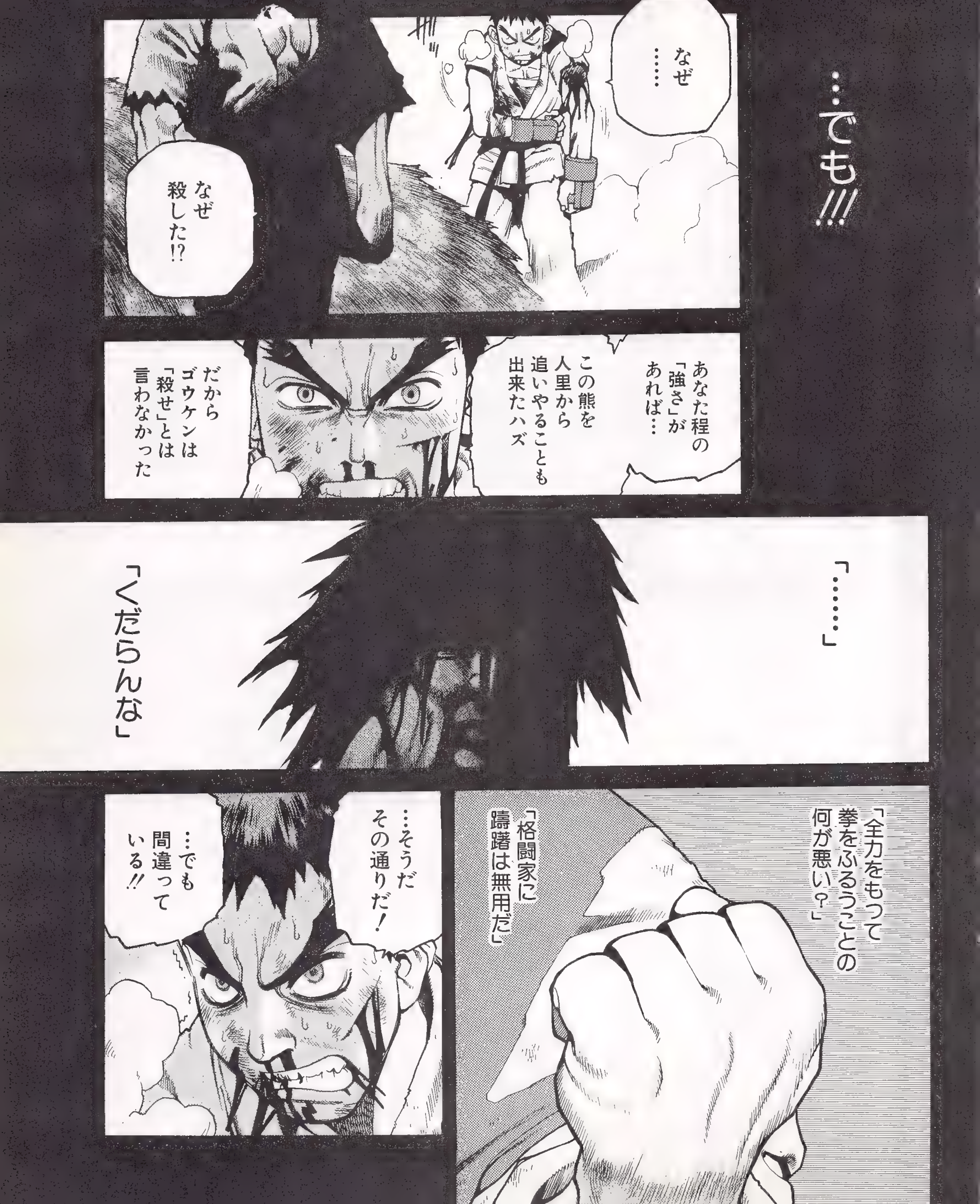
圧倒的な「強さ」！
俺は逃げ回ることが
精一杯だった…
いや　もとより
「倒せる」見込みなど
あるハズもない！
ドドドッ
せめて…この熊を
人里から遠く
離すことさえ
出来れば…!!
ぐッ…


ぐッ…
強くなりたい!!


その時
だった!!


一撃必殺!!!


全てを打ち砕く鋼の如き拳!!
いや この拳こそ拳の道を歩む全ての格闘家が求めて止まぬ「強さ」!!
そう俺は確かに見た!
真の格闘家の姿を!!
ズ
ド



…でも!!!
なぜ……
なぜ殺した!?
あなた程の「強さ」があれば…
この熊を人里から追いやることとも出来たハズ
だからゴウケンは「殺せ」とは言わなかった
「……」
「くだらんな」
「全力をもって拳をふるうことの何が悪い?」
「格闘家に躊躇は無用だ」
…そうだその通りだ!
…でも間違っている!!


矛盾が生まれた!!
瀕死の子供にさえとがめられるとはな…
お前の拳とは所詮その程度なのだ…
……去れ!
……
……
フ…

★中平先生に励ましのお便りを出そう/〒101東京都千代田区神田神保町1-26㈱新声社 第三編集部「アツイぜ/中平くん」係





第9話／終わり

求人倍増！ 就職抜群！ 生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

完璧!コンピューターゲーム科



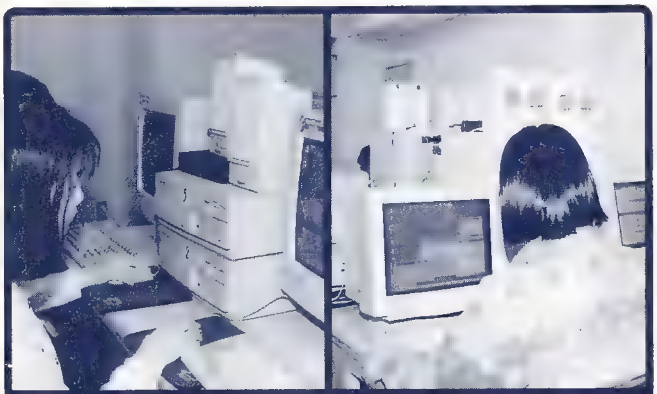
夜間部開設！98年4月生受付中!!

アニメーション声優科　アニメーション科
コンピューターゲーム科　イラストレーション科
漫画家プロ養成科　※各科週2回授業



現場でやっていることを、授業で学ぶ!

マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田 毅）



PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力を待っている!!



学院見学・入学相談は毎日実施

体験入学実施中 毎月第2・第4土曜日に実施中(13時～)。参加希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令(職業)・希望学科名を明記して、下記の住所へお申し込みください。

98年度生・各科願書受付中!
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel.03-5276-1511

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。


突撃レポートマンガ
そんなARIKA
EXCEL 第3発目
小林真文
今回はちいちゃく希望してみました♡
大きく書け~!!
第12回ゲーメスト大賞広告・デザイン賞ノミネート弱希望作品
みなさんこんにちは 私はアリカの三原です 三原の仕事は開発です――
マンガ家~~~ 原稿まだか~~~ッ!!?
なのにどーして週刊誌の編集みたいなことをしているのでしょうか…!?
おとしてもえ~んかあッ!!?
しかもかなり有能だぜ! いとあわれ… 犬より
人類絶滅まであとん時間~~~ッ
ほっほっほ なら私のことは「歩く第3艦橋」と呼んでくれい
どういう意味だ!?
え? 第3艦橋?
ぽろぽろよくおちる
側の戦艦の…
おー~~~ッ!!?
でもってすぐ生えて来る…
宇宙の神秘…
ふざけんなーッ
「こんなこともあろうかと代原を用意していたのだ!」「真田さん!?いつの間にッ」←というのは真赤なウソ
それはいいとして(よくない) EX2ロケテスト初日 某ゲームセンター
ゲーセンの場所はひみつなんだって♪
どっかこの辺り
地球時間AM9:30 開店前に無事到着!!
ふん…! 時間通りに来やがって!
はあ!?
遅れて来たらカプコンの人に犬には回転してから名刺渡すようお願いするつもりだったのに
いいよしこまんでッ
同席したカプコンの方
ああこのマンガがはじまってから絶えずネタを考えてて気の休まるスキがない…
消耗してる
あらまマンガ家の仕事までしてくれるよこの人は
カプコンの草野さんすみませんでした
いいの! 自然体でいてくれれば! 本来の仕事に専念してつかーさい!
じゅ~ぶんネタになるっちゅーの
開店準備
ぺとぺとうんせうんせ
EX2
ロケテストの
傷ついてるのプロの背中
「(株)アリカ 取締役副社長開発統括兼営業統括」
この長い肩書きを要約すると
ちっちょ。。。!?
にゅむにゅむにゅむ
「編み出せ!爽快コンボ EXCEL」!!!
このへんメモっとこ…
開店したぞ~
イースト もー!!
って大野さん何気にまじってるし
ちんまり
いっちゃん一流の開発者!?
忘れかけてた
あEX2
あ…人がつきはじめた
こっちはこっちで遊びに来た風を装ってるし…
でもただならぬ雰囲気… じ~~っ
ビンゴ
いつの間にっ



と、いう訳で お仲間(アリカ社員)大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー(ゲーム制作未経験でもOK)
②プログラマー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

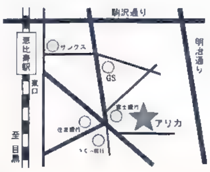
【勤務地】恵比寿(本社)
【勤務時間】10:00〜18:00
【交　通】JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　与】
月給18万5000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます(開発部員のみ)
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有(試用期間終了後、面談の上昇給いたします)

【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、GW、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。(リフレッシュ休暇は開発部員のみ)

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却いたします)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品(CGデザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書



ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー・トレーディングカード…etc.

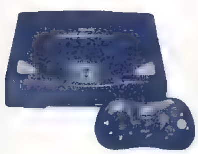
Yellow-Bag

PANA TWIN LONG  ¥38,000	**シグマAV－5000**  ¥26,000
PANA CUSTOM LONG  ¥34,000	**シグマー8000TB**  ¥15,800
VEGA JR. ¥29,800  VEGA JR.(DX) ¥36,800	**ボードマスター（ボードA）**  ¥48,000

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



家庭用ゲームの不良在庫買い取りしています(新品・中古問わず)。

NEO・GEO CDZ	SEGA SATURN	NINTENDO64
		
TELにて特価	TELにて特価	TELにて特価

高価買い取り
・家庭用TVゲーム・業務用基板

・TVゲーム
<SS、PS、N64、SF、GB、FX、NG>
その他高価買い取り ……… FAX→567891#

・業務用基板高価買い取り …. FAX→567899#

詳しくはFAX&TELにて。送り先は四条大宮店へお願いします。

業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

FAX情報→567890#まで

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

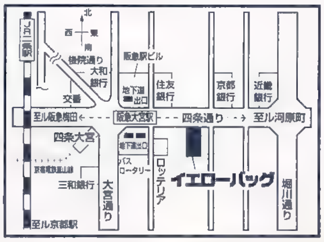
基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	ホビー、おもちゃなら	567893#

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

京都市下京区四条大宮東入ル南側
四条ファーストビル1F

イエローバッグ
業務用基板その他取扱店 **四条大宮店**

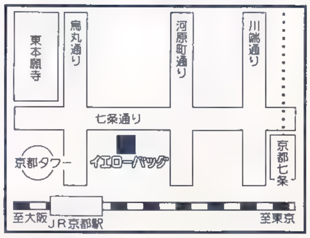
TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00～20:00/年中無休



京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

イエローバッグ
家庭用ゲーム専門店（新品・中古） **七条河原町店**

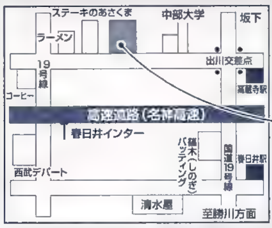
TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00～20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店のみで行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、通信販売は行っておりません。

天に星 木に花 名古屋に宇宙堂

買い取りは他店より500円〜5,000円高く
売りは500円〜5,000円安い、びっくり!!





春日井ゲームセンター
1PLAY 10円玉!! リサ

財布が軽くても安心!食べて飲んでゲームして1日500円ほど〜が標準!

カプコン

ヴァンパイアハンター(ロム)	5,000
クイズ虹色町の奇跡(ロム)	9,000
サイバーボッツ(ロム)	13,000
ストZERO2(ロム)	3,500
ストZERO2アルファ(ロム)	15,000
D&Dタワーオブドゥーム(ロム)	12,000
バトルサーキット(ロム)	20,000
アタックス	5,000
ストリートファイターII	4,000
天地を喰らう1	18,000
魔界村	20,000

コナミ

タイムパイロット '84	18,000
魔獣の王国	50,000
メガゾーン(US)	8,000
ライフフォース	32,000

アイレム

エアデュエル	9,000
サンダーブラスター	9,000
覇沙夢	4,000
ボンバーマン	6,000
ロードランナーIV帝国からの脱出	19,000

タイトー

インセクターエックス	8,000
ヴォルフィード	7,000
ガルメデス	5,500
サンダーフォックス	17,000
地獄めぐり	8,000
スペースインベーダーDX	5,000
チャンピオンレスラー	3,000
ナックルジョー	6,000
ハイパーデュエル	14,000
バブルボブル	20,000
ハレーズコメット	10,000
プレビリアン(P無し)	5,000
ファイティングフォーク	7,000
ヒット ジ アイス(1P用)	9,000
ピンポンキングス	4,000
PIT & RUN	5,000
HOT VS スマッシャー	3,000
メタルブラック	30,000
メイズオブフロット	4,000
F2 ゆうゆのクイズでGO GO	5,000
ライディングファイト	25,000
レイストーム	28,000

SNK

アテナ	23,000
怒(P無し)	12,000
ヴァンガードII	23,000
タンク(P付き)	30,000

バンプレスト

SDガンダムネオバトリング	3,000
仮面ライダーバトルレーサー	7,000
マクロス	10,000

ジャレコ

エクセリオン	10,000
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
わいわいジョッキーゲートイン	10,000

テクモ

カズラー	15,000
ガンディーラー	4,000
ジェミニウイング	5,000
スーパーハイインパクト(海外)	5,000
ワールドカップ '90	3,000

ライジング

疾風魔法大作戦	13,000

セガ

アフターバーナーII(Pナシ)	20,000
イースワット(16)	15,000
イチダントアール	2,000
ウォーリーを探せ(Pナシ)	1,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	2,000
クイズゴーストハンター	3,000
コラムス	2,500
サンダーフォースAC	8,000
獣王記	8,000
Jリーグ1994(シス32)	8,000
スタックコラムス	2,900
タントアール	2,000
テトリス	5,000
テトリス(*)	5,000
DDクルー	7,000
登竜門	5,000
フューチュースパイ	18,000
フラッシュポイント	2,000
ポトポト	2,000
めくるめくストーリー	2,000
ワンダーボーイ	8,000

NAMCO

ギャプラス	15,000
グレートスラッガー	3,000
コズモ ザ・ギャング・パズル	5,000
子育てクイズマイエンジェル	4,500
スーパーワースタ '93激闘版	6,000
スーパーワールドロート	5,000
ゼビウス	12,000
ドラゴンセイバー	20,000
熱闘!激闘!クイズ島	2,000
ニューマンアスレチック	13,000
マッピー	20,000
リブルラブル	32,000

UPL

アクロバットミッション	9,000
シュトラール	11,000
バンダイク	5,500
ムスタング	8,000

テクノス

コンバットライブス	4,000
WWFレッスルフェスト	2,000
熱血高校ドッジボール部	6,000

アトラス

ポラックス	5,000
ブレイゾン	4,000

ビデオシステム

F1グランプリ	2,000
F1グランプリ「	3,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーフォーミュラー	2,000
ハットリス	2,000

彩京

戦国ブレード	18,000

東亜プランニング

ドギューン	12,000
バツグン	17,000
フーピー	4,000
Vファイブ	9,000

データーイースト(DECO)

ウルフファング	18,000
臥竜列伝	15,000
空牙	15,000
シークレットエージェント	6,000
バーディートライ	6,000
ポケットギャル	3,000
マジカルドロップ	5,000

その他

アテナのハテナ(アテナ)	2,000
アグレス(海外)(PALCO SYSTEM)	5,000
赤丸急上昇ドントアール(中日本)	5,000
アームドF(日物)	6,000
ウォーオブエアロ(メイオウ)	7,000
おいしいパズルはいりませんか(サン電子)	3,000
ガルメデス(VISCO)	4,000
グランドクロス(Pナシ)(エクセレント)	1,000
グランドストライカー(ヒューマン)	2,000
クラックス(アタリ)	3,000
サンダー&ライトニング(VISCO)	5,000
スーパーオセロ(フジワラ)	4,000
セルフィーナ(EAST テクノロジー)	9,000
だるま道場(メトロ)	4,000
バーチャボーリング(Pナシ)(ALTA)	3,000
プリメーラ(NTC)	3,000
連珠貴族(VISCO)	6,000
霊界導士(ホームデータ)	3,000

各社ロム

–SEGA ST-V–

バーチャファイターリミックス(ロム)	1,000
水滸演武(ロム)	1,000
ゴールデンアックスザデュエル(ロム)	1,000
エジホン探偵団(ロム)	1,000
バーチャファイターキッズ(ロム)	3,000
ばくばくアニマル(ロム)	1,000
ぷよぷよSUN(ロム)	5,000
マウスケのオジャマザワールド(ロム)	2,000
サンドアール(ロム)	2,000
イントロドンドン(ロム)	2,000
蒼穹紅蓮隊(ロム)	6,000
プリクラ大作戦(ロム)	3,000
デカスリート(ロム)	3,000

–SEGA 32–

ドラゴンボールVEVS(ロム)	1,000
ザ Jリーグ 1994(ロム)	500
バーニングライバル(ロム)(インスト無し)	1,000

–TAITO F3–

TAITO F3マザー	50,000
カイザーナックル(ロム)	3,000
ハットトリックヒーロー '95(ロム)	2,000
逆鱗弾(ロム)	2,000
ダライアス外伝(ロム)	5,000
パズルボブル2(ロム)	2,000
パズルボブル2X(ロム)	2,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!(ロム)	2,000
クイズシアター(ロム)	2,000
クレオパトラフォーチューン(ロム)	8,000
バブルシンフォニー(ロム)	5,000

–TAITO F2–

ドリフトアウト(ロム)	2,000
ハットトリックヒーロー(ロム)	2,000
嗚呼栄光の甲子園(ロム)	2,000
ファイナルブロー(ロム)	2,000
クイズHQ(ロム)	2,000
マジェスティック12(ロム)	2,000
YES·NO心理トキメモ(ロム)	2,000
クイズクエスト(ロム)	2,000
ニンジャキッズ(ロム)	2,000
クイズ人生劇場(ロム)	2,000
苦胃頭捕物帳(ロム)	2,000
ルナーク(ロム)	2,000

–KONAMI GX–

KONAMI GXマザー	25,000
ツインビーヤッホー(ロム)	3,000
対戦ぱずるだま(ロム)	2,000
沙羅曼蛇2(ロム)	3,000
ときめき対戦パズル玉(ロム)	10,000

–JALECO メガ32–

JALECO メガ32マザー	20,000
ゲーム天国(ロム)	3,000
グラディア(ロム)	8,000

–NAMCO システムII–

ワースタ '93激闘版(ロム)	500

–SEIBU–

バイパーフェイズ1NEW(ロム)	2,000

–KANEKO NOVA–

さるかにハムぞう(ロム)P付き	15,000

クイズ

クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
クイズ殿様の野望2	4,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジー2	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました(SEGA24)	2,000
クイズ激烈スクランブル	3,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズ熱帯チャンピオン	2,000

麻雀

アイドル雀士スーチーパイ2(ロム)	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	17,000
ハイパーリアクション(ロム)	6,000
スーパーリアルP、	3,000
スーパーリアルP6	10,000
ジャンジャンパラダイス(PCB)	25,000
アイドル麻雀放送局	2,500
熱血麻雀宣言	2,500
ミス麻雀コンテスト	2,500
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,500
麻雀キャンバスハンティング	2,500
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
リアル麻雀牌牌	4,000
麻雀いかがです	2,500
ねるとん牌鯨団	2,000
華祈祷	3,000
華の舞	2,000
個人教授	2,000
家元(2コネ)	6,000
麻雀六本木ライブ	3,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀　競馬王	2,000
麻雀　流派	2,000
とってもE雀	2,000
フライデー	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀放浪記	2,000
麻雀シスターズ	2,000
所さんのまーまーじゃん2(H付き)	4,000
麻雀女学園	3,000

業務用 NEO GEO

餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
餓狼伝説スペシャル	1,500
キングオブファイターズ '94	1,000
キングオブモンスター2	2,000
クイズ大捜査線	2,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
ザ・スーパースパイ	2,000
サムスピ斬紅郎無双剣	2,000
真サムライスピリッツ	2,000
スラッシュラリー	2,000
ステークスウィナー	5,000
ステークスウィナー2	9,000
天外魔境真伝	4,000
得点王	1,500
パズルボブル	5,000
パワーズスパイクII	3,000
パニックボンバー	4,500
フットボールフレンジー	2,000
ミューティションネイション	2,000
リアルバウト餓狼伝説	2,000
リアルバウト餓狼伝説SP	10,000
龍虎の拳外伝	2,500
ワールドヒーローズ 2 JET	2,000
ワールドヒーローズ パーフェクト	3,000

NEOGEOマザー

MV-1FZ	24,000
MV-1F	23,000

中古コントロールボックス

コンボAV(RGB専用)	24,000

★基板の値段·有無等、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい。
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお尋ね下さい。

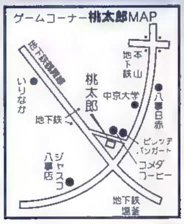
※価格には消費税(5%)は含まれておりません。

八事の桃太郎

(駐車場ありません)



地下鉄徒歩3分
全台1プレイ10円玉

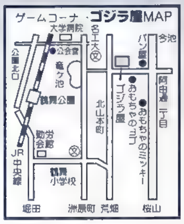


鶴舞のゴジラ屋

自転車又は徒歩



二階10円〜20円
一階50円2プレイ



宇宙堂 特別会員の募集

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかがお過ごしですか?さてこの度宇宙堂では特別会員の募集をいたします。会員になればすごーい特典がついてくるぞ!

①最新中古基板リストの月一回送付
②中古基板価格の消費税サービス
③最新基板の優先予約サービス
④中古基板予約の最優先出サービス
⑤故障基板の格安修理(症状の軽いもの)
⑥故障基板のメーカーへの取り次ぎ
⑦基板買取時の価格アップ
⑧プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント

※プレゼントは、ご購入者に限ります。景品及び、当選者は翌月のメールにて発表!

以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話お待ちしています

最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください



ナムコ
エクセレント
¥25,000



日本一安い
セガ
エアロシティ
¥28,000

シグマ電子



AV−5000
¥26,000

シグマ電子



Σ−8000
¥15,800

KIC



パナツインロング
¥38,000

KIC



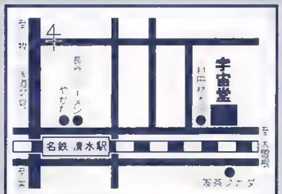
パナカスタムロング
¥34,800

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!! 徹底的に安い10〜30円!! ★江南は江南ちびっ子センター

超お目玉 先着1名まで



エアロシティテーブル
¥20,000(パネル別)



新品・レトロ基板の予約OK!!
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引き)か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 マニアの恋人 (株)宇宙堂

〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502
営業時間:朝9:30〜深夜12:30(皆気楽にTELください)

リポート13　　リポーター：ときメモ Hydeっち

コナミ元気ロケ通信

ついに東北にも「チルコポルト」がオープン!!これからは“西日本にばっかりコナミのお店多いなぁ…”なんて言わせないぞ！新製品や「ときメモ」プライズも続々入荷中なので、近くの人はぜひぜひ遊びにきてください。

■うれし涙の「ときメモメンバーズカード」

先月号で、紹介したチルコポルト上尾店の「こなみるく」は、オープンから2ヶ月以上たっても大盛況！こりゃスゴイことですよ。

そしてここの3階「ときメモコーナー」では、ファンを納得させる自信アリ。なんたって「ときメモ」グッズをすべて取り揃えているのだ。まだ行ったことのない人、ぜひ上尾店へどうぞ。きっと探していたグッズが見つかります。

さて、このお店では「ときメモメンバーズカード」というカードがあるんだけれど、これに入会してポイントをためるとレアなグッズプレゼントがあるんですよ。しかも3月下旬には、普通では手に入らない「超レアグッズ」が当たるキャンペーンをするというんだから、ファンとしては気になるトコロ。詳しくは店員さんに聞くとして、入会して損はない、というか得するほうが多いので、ファンのみんなは入会するのがベスト、かな。まだまだ目が離せない上尾の「こなみるく」、今からでも遅くない、ちょくちょく通って誰よりも早く情報をいち早く手に入れよう。

■チルコポルト古川店がオープン

コナミの東北地方第一号店が、宮城県古川市にオープン！場所は国道4号線古川バイパス沿い。夜になると、コナミカラーの赤とオレンジが輝いてかなり綺麗だぞ。

店内には「レーシングジャムSDX」など、コナミの新製品がいっぱい。もちろん今後も面白いゲーム、新しいゲームを東北一早く入荷予定だ！そのほか、ゲーム大会や、イベントをバシバシやっちゃうってことなので期待しよう。

また、「ファイティング武術2nd」を筆頭に格闘ゲームが充実しているので、腕に自信のある人は対戦にどんどん参加しよう。もちろん格闘初心者だって大歓迎！



最後に店長さんの熱いコメントをひとつ。

「ときメモプライズも力を入れていますのでよろしく！」

▼チルコポルト古川店
営業時間10：00～24：00
年中無休
宮城県古川市北稲葉3－14－33
（宇部生コン前）



3月全店イベントスケジュール

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
3/7　マーブルVSカプコン大会（18:00～）
3/8　ときメモぱずるだま大会（17:00～）
3/13　ビートマニア勝ち抜き戦(ソロ・ペア)（19:00～）
3/14　バーチャロン大会（18:00～）
3/20　私立ジャスティス学園大会（18:00～）
3/22　ときメモぱずるだま大会（17:00～）

【チルコポルト茶屋町店】
3/7　今さらジローKOF'97三位一体大会！
3/14　既にメ切間近バーチャストライカー2大会
3/28　もうすぐ新学期！マーブルVSカプコン大会

【チルコポルト上尾店】
3/14　バーチャストライカー2大会（16:00～）
3/21～3/31　「少し古めの景品大放出キャンペーン」
3/28　マーブルVSカプコン大会（14:00～）

【チルコポルトモザイクガーデン店】
・シール3枚撮れば、シール用KHプレゼント
・ポケモン景品専用ゲーム機、すべてEASY設定

【チルコポルト高松店】
3/7　ファイナルハロンダービー大会（15:00～）
3/8　レーシングジャムトーナメント大会(15:00～)
3/21　ファイナルハロンダービー大会（15:00～）
3/22　レーシングジャムトーナメント大会（15:00～）
・毎週月曜日はシール機200円（一部機種除く）

【チルコポルト古川店】
3/22　レーシングジャムジムカーナ大会

【ビガロ新宿店】
3/1　ときメモぱずるだま公式ランキングマッチ
3/7　バーチャストライカー2、'98シーズンマッチ スプリングステージ第2節
3/21　バーチャストライカー2、'98シーズンマッチ スプリングステージ第3節
3/28　ときメモぱずるだま春のトーナメント大会
3/29　バーチャロン/オラタン、ニュータイプ育成トーナメント戦
・現在、ビガロ新宿店ではバーチャストライカー2 '98シーズンマッチを開催中。斬新なシステムを盛り込んだ長期開催のイベントなので、ストライカーファンは必見中の必見！！詳しくは店頭にて確認だ！！

【ビガロ梅田店】
3/8　できちゃったよコナミルクぅパズルだま大会その1
3/15　できちゃったよコナミルクぅパズルだま大会その2
3/22　できちゃったよコナミルクぅパズルだま大会その3
3/29　できちゃったよコナミルクぅパズルだま大会その4

アルバイト募集！

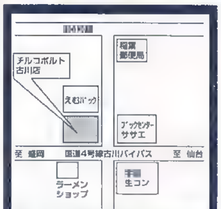
コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。

明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です!!

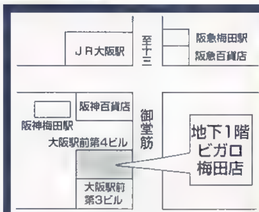
●資格　18歳以上25歳迄・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●勤務地　各コナミ直営店（地図参照）
●待遇　交通費支給・制服貸与
●応募先　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp/

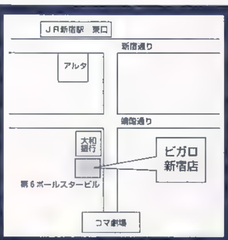
AO事業部の「元気ロケ通信インターネット版」リニューアルオープンの予定です。さて、この号が出る頃にはオープンしてるかな？ドキドキしながら待ってててね。作ってるコナミ社員の人も結構ドキドキらしいゾ！濃ゆい内容ですので是非アクセスしてください。



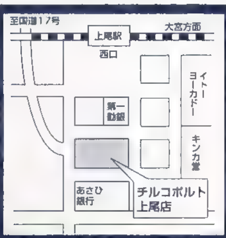
チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33（宇部生コン前）
TEL.0229-22-8677



ビガロ梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523



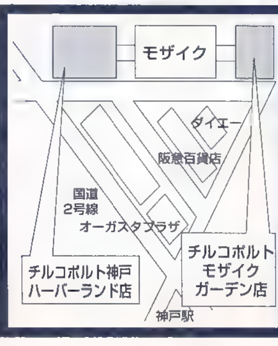
ビガロ新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390



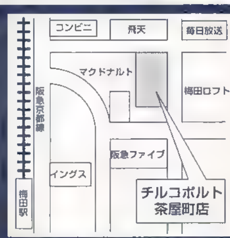
チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277



チルコポルト高松店
香川県高松市伏石町111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-869-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111



チルコポルト神戸ハーバーランド店
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイク館内　TEL078-360-0744
チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1　モザイクガーデン遊園地内　TEL078-360-2477



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）

ゲーメスト

アイランド

担当：福田柵太郎&Mio　助っ人：田渕健康

前号のデータデゴにも書いたけど、「ゲーメストアイランド宛」に「ご商談の場」の葉書を送ると、ご商談担当者の手に渡るまで時間がかかってしまう危険性があります。「ご商談の場宛」と書いて送ってください。

ご商談の場もアイランドもリニューアル真っ盛り。要望があれば今のうちに葉書出しておきましょう。

野望の誓い！

「ファインドラブでガールハント」

☆トレンドは「全国制服美少女グランプリファインドラブ」だ。ミニパズルゲームを解いて女子高校生にモテていくというイカしたゲーム。

メストのパズルコーナーと虎の穴の広告だけはこの3カ月読み飛ばしたことはない俺、余裕だぜきっと（たった6号分じゃん、素人でしょ）。

とりあえず眼鏡娘を選択。ファーストミニゲーム「間違い探し」の舞台は図書館だった。こいつぁメガネっ娘の王道つっ走ってやがる。問題のパズルはというと「髪の光沢が違う」などを探さねばならない卑劣入ってるみたいなのをも楽々クリア。

上下にスクロールするムヒョッペレービジュアルでは白いモノを確認しました。セクシーファイン道その2

「神経衰弱」

分割されたギャル絵を合わせていく。運8記憶力2といったところか。ストレートで負けた時は衰弱というより怒りで神経斬りに近い状態に。なんとか財力でゴリオシクリア。会話モードに突入する。そっか、逆上がりできないのかふーん。あ、彼女が家に誘ってくれたよ、まいったなってオイ！あれだけ苦労させてグラフィックは体操服の一枚絵だけか！あー、う、うん。ファイン道その3

「ジグソーパズル」

16のピースを一枚の半裸寝そべり眼鏡ギャル絵にするわけだ。ここで「は？16ピース？簡単過ぎねーか」と思ったあなたは一度このジグソー地獄に墜ちてみることをお薦めする。タイムが短すぎるのだ！30秒ぐらいしかない。

「えーと、この双丘パーツは…」などとチンタラやろうもんなら半分も埋まらぬうちにゲームオーバーになるだろう。コンティニューしてもタイム増加などの救済措置はナッシングバッシュ（㊝ナックルバッシュ？）。

このジグソー仕置きに対し、IQ低空飛行な俺は何度もコンティニューし、元絵を記憶するという作戦でどうにかクリア。そこで俺を待っていたのは…。

㊚「私がショーツ1枚のところを想像してたのね？」

そう！この半裸グラフィックは主人公の妄想上の産物だったのだ。胸に去来する虚無感を無視して青春ドラマは続く。男「眼鏡をとってみてよ」娘「いいの？どうなってもしらないわよ」

バーン！突如、純情文学眼鏡娘がボディコンに身を包み、なんかタカビーな姉ちゃんにトランスフォーム！そして画面には『READY　GO！』の表示。

「だ、第2ジクソー形態…」

私の硬直が解けるころモニターには空白のパズルが出来上がっていましたとさ。すべてをやり直す余力はもうなかった（財力も気力的にもネ）。

どうやらここでも、俺は愛を見つけることができなかったらしい。俺は現実の女も！そして眼鏡娘も信じない！

でも残り9人も女の子がいるんだよな。…パラダイスじゃん。

野望を宣誓します。「全国制服女子高校生グランプリファインドラブのパズルをすべて解き明かし、文字どおり女子高校生を制覇することを誓います！アーンド除く眼鏡娘！」

PS。キャラのセリフはけっこーいいかげんです。

（東京都　ファインド乱舞君㊀）

㊝眼鏡娘を呪うかチャレンジャーよ！余談ですが私、最近までファインドラブとフォトジェニックを混同していました。メンゴ。

さて、問題の女片パズルはやはり端の部品から合わせていったほうが能率はいいと思う。あと、絵だけを覚えるのではなく、パーツの形状もよく見たほうが恋のパズルも解けようってもんだ。

ギャルアイ5中でも扱っていたけれど、本当にゲーム内容を潤す「ご褒美キャラ（ギャル）」は消費者の好みと時代に合わせ着実にレベルアップし多様化し続けているなぁとファインドラブプレイ時思ったりする。

ゲームヒストリーの流れをひしひしと勝手に感じつつ、98年は落下傘スタイルのご褒美キャラの躍動に期待大。



⬆（宮城県　神武ひろよしさん①）
タンクVSミイラとはなんたるクレイジィ！
鋼の超兵器にすみやかに搭乗すべし！

議論のタベ

☆最近、ゲーム（TVゲーム系）に対する情熱が薄れてきました。いまいち盛り上がらないアーケード、購入者のことを考えていない家庭用ハードのソフト。数多いソフトのうち何本が「遊べる」ゲーム（良質の意）であろうか？この先少し不安である。

（愛知県　T・T君㋑）

Ⓜ質の良いゲームを作るためには、もちろん作り手側のセンスや才能が必要だ。けれど、私たちがどんな面白さを求めているのかなど、メーカー側に意見をどんどん伝えていく必要もあると思う。みんなの活性化策もぜひ聞かせて！

☆ゲーメストを買いにいつもの本屋に行ったら、ゲーメストが輪ゴムでとめて売られていた。背表紙の部分でとめているのではなく、輪ゴムを外さないと本が開かないとめかたがしてあった。

おそらくは付録盗難防止策であろう。付録を盗むヤツも許せないが、それと同じくらい腹立たしいことがあった。それは、輪ゴムを外して立ち読みしているヤツが数人いたことである。

別に立ち読みが悪いとは言わない。僕だってやるし、本屋では普通の光景だと思う。しかし、店の人が一冊一冊輪ゴムをかけて、付録がなくなったり盗まれたりしないようにしているのに、わざわざ外さなくてもいいのにと思う。

たぶん、店側は立ち読み対策のためにしているのではないと思う。ゲーメストを含む付録のある雑誌はすべて同じ輪ゴムがかけてあり、付録のない本にはなかった。

実際、ゲーメストの中には付録がなかったものがあった。床には数個の輪ゴムが落ちていた。

せめて「読み終えたら元どおりにして帰れ」と言いたい。これを読んでいる読者の方々の中には、付録のない本をうっかり買ってしまった経験のある人もいると思う。もし、この文章を読んで心当たりのある人、または先ほどの行為をしてまで立ち読みしている人は改めよう。せめて付録は盗まないように！

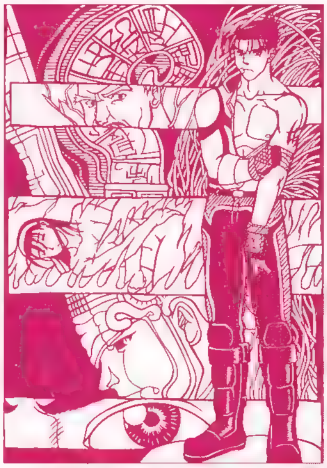
（新潟県　服部敏之君㋒）

ⓂNo.212の付録だった卓上カレンダーがなかった、という声が、実はアンケートなどで少々寄せられていた。今度付録がなかったり、不良品などがあったら、お買い上げの本屋さんに伝えてください。そうすれば新声社できちんと対応します。でも、立ち読みだけじゃなく買ってね！

★このコーナーでは、みなさんのまじめなご意見を募集しています。掲載されたご意見に対するお便りも募集。あまり長いと載せられないので注意してね。あて先は「議論のタベ」係です。



⬆（北海道　IKUさん③）
Ⓜ「スタグラファンの方に捧ぐ！」とのこと。続編もう少し待て！



⬆（東京都　姿薫世界一さん②）
Ⓜメスト大賞編集部最優秀賞とりましたよ姿薫さん。

地域的大流行

●遊び方編

バーチャロンで、ライデンのボムのみでジグラットまでいく。

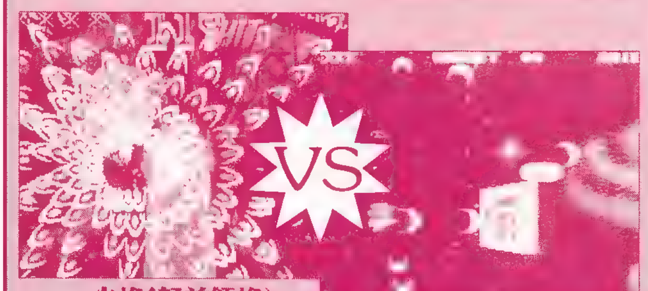
ヤガランデ以外はタイムオーバー勝ちはなし（もちろん全ステージストレート勝ち）。ゲームセンターによってタイムの長さが違うので難易度も自由に設定可能。ちなみに私は、MAXカウントでヤガランデまでいきました。

（神奈川県　[illegible]）

★このコーナーでは、自分たちだけがやっている言葉や遊び方を紹介していく。面白いものがあったらぜひ送ってくれ〜。あて先は「地域的大流行」係。君たちの文化を全国に広めようじゃないのサ。

ザ・ドリームマッチ

THE DREAM MATCH



火蜂（怒首領蜂）

16ビット板夫（極上パロディウス）

史上最凶の弾幕「火蜂」対
史上最大の耐久力「16ビット板夫」！

結果…
火蜂優勢勝ち。
一応、板夫の耐久力は65536発、いつかは壊れる。ただし、火蜂の弾切れがあれば逆転可！（あるのか？）

（神奈川県　たいこ・そうる君㋓）

奇跡のジンクス

☆ガンシューティングおよびレースゲームでは「ネクタイ着用」でプレイしてみましょう。落ち着いてプレイできます。

（埼玉県　レガシィRStyPeRA君㋕）

Ⓜネクタイ慣れない人は逆に落ち着かないんじゃ…。

★このコーナーでは、これをやると対戦で勝てるとか、こういうことがあるとスコアが高く出るとか、自分で勝手に信じている「ジンクス」を紹介していく！あて先は「奇跡のジンクス」係だ！魔法じゃない〜けどできるよってか。

「えっ?キングって女やったん?」ぼくの地元ではこんな会話がまだある。

(大阪府　R・S・C君(き))

VGM大入道
聴いたぞストライカーズシィーディ

☆いやあ、ひさかたぶりに買いましたよ、ゲーム音楽CDを。「ストライカーズ1945」を!

さっそくCDの内容のほうをちょっと書かせていただきます。多分、このCDのことを知らなかった人も多いと思うんで。

・ストライカーズ1945Ⅱだけじゃなく旧ストライカーズがカップリングなのは、ストライカーズファンの自分としては嬉しい限り。曲数も多いし、イカジ、の一言。

・アレンジ曲も収録されてるんだけど、Ⅱのほう(街面:デビルズタワー)だけだったのが少し残念。できれば旧ストライカーズのもやってほしかったナー、と。

・SEもちゃんとトラック別で2作分入ってる。コレってやっぱし嬉しい。細かいけど結構押さえてほしいポイントですネ。

・インナーに掲載されてるゲーメストライターとサウンド担当者との対談が、異様に濃密で読み応えがあった。ほかのゲームCDもこれくらいやってほしいなあ。お約束の楽譜も付いてるし。

だいたいこんな感じです。おおむね満足、といったところでしょうか。

ところでこのCD、発売されてるのに気づきませんでしたよ(偶然マルゲ屋で発見した)。聞けばマルゲ屋と通販だけの販売っていうじゃないですか。そこで最後に苦言を一言。

「もっと目立つように売ってくれー。せっかくいいCDなんだからさあー」

以上!

(神奈川県　チッチョリーニ米丸さん(く))

(福)値段も1800円と限りなく1945に近くてイカジ。



⬆(北海道　エクセレント負け是空元帥⑥)
☆星魁翁の技と人柄は子へ孫へ受け継がれていく。



➡(青森県　黒川春姫さん④)
☆規則と勝敗を超えた俺たちの戦い。

「シミュレート!素敵な青春!」

☆私も「ブレイカーズ愛好会」に入れてください。

(大阪府　わんこまーずブレイカーズ軍団長(け))

(福)ついにきてしまったこのハガキが。潜在会員数数十万はくだらないというあのブレイカーズ愛好会にコンタクトを願うハガキがーとりあえず軍団長の座についてもらいましょう。おめでとう。

それはそれとして、2月4日ーアイランド資料の整理をしていたら、なんと「天麟の書死華護」のチラシを発掘!ハ、ハラショーこれも神体ビルゴ・サンドラのお導きというもの。

本日は御神体を載せておきますね。毎朝これでブレイクしてください。好きなゲームの同好会を作り、規則や罰則、年齢制限などを設定すると生活にメリハリが出てきそうだ。

☆この世に生まれて20年たち、区役所から封筒が届きました。「年金払え(意訳)」

そっか、俺もうそんな年なんだ。なになに1カ月1万2800円納めろ?1プレイ50円なら256回ゲームできるんですけど。

25年以上納めて65歳になれば年金を受けとれるらしいが…。俺が65の頃には年金制度なんてもうないのでは…?なかなか面白いゲームだ。

ただ、年金を頼って生きているお年寄りがいるのは確かだし、その人たちにできることといえば…やっぱ納めるっきゃないね。トホ。

(愛知県　もりっつ君(こ))

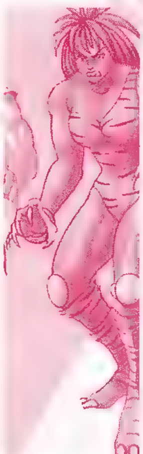
☆年金の受け取り開始時期の選択にも駆け引きを感じるぞ。

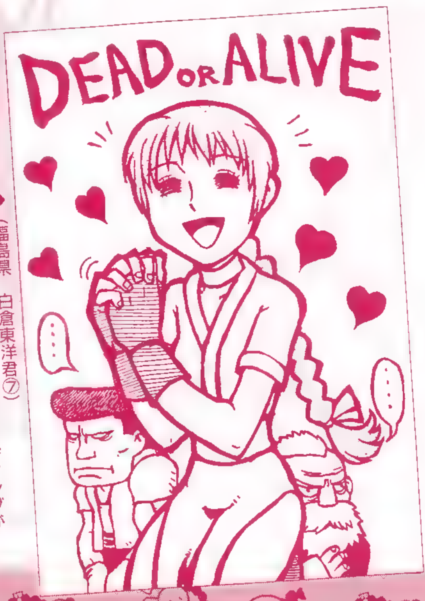
☆私立ジャスティス学園熱血大全の人物相関図と白泉社文庫樹なつみさんの「朱鷺色三角」の人物相関図を見ていたら共通点があることが判明。

◎「雷蔵」がいる。
◎雨冠の名前のキャラクターが多い。
◎特殊な能力の血筋の家系である。
◎親戚が多い。

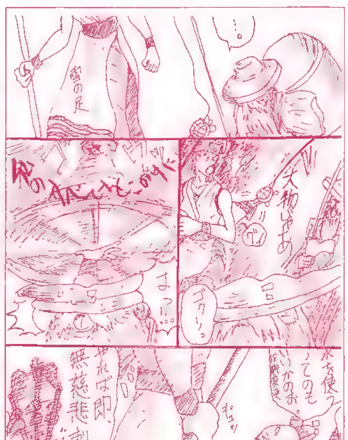
(神奈川県　吉原飛砂さん(さ))

☆雹を雷と読み間違えることもあるよね?あと朱鷺色三角の続刊「パッションパレード」にキングがいるけど、メーカー違い。





➡(福島県　白倉東洋君⑦)
☆十十でカモーン。今度こそエンディングがあると嬉しいのだが。



➡(大阪府　"D" SYSTEM君⑤)
☆明日の死合わせ釣り上げろや。

のんきな日常

☆授業中にアイランドを読んでいると、笑いたいんだけど笑っちゃいけなくて大変、ということがわかりました。
（東京都　NRBーい君(し)）
Ⓜそれは担当としてヒジョーに嬉しいかぎり。これからも笑いをこらえるのに大変苦労するページをつくっていこうと思います♥

☆ストリートファイターシリーズのリュウは、開発当初、「隆一」って名前だったそうです。なんかビブラートかけながら「昇龍拳」とか言いそうでヤダなあ。やっぱ「隆」がイイよ、「隆」が。
（沖縄県　時代遅れの漢君(す)）
Ⓜ足刀出すときの「せやあああー!!」ってかけ声も「せや〰〰〰（ビブラート）」になるんか。…なんかのう。

☆よくカップルや男女の友達同士がゲーセンでゲームする場合、男は得意そうにプレイするが、女はうまく操作ができずとまどってしまうというパターンが多いけど、僕らの場合は逆です。友達のRさん（♀）はパズルゲーム、特にマジカルドロップが大好きで、よく対戦するけど、すさまじいレバーさばきの前にいつも僕のほうがズタボロにされます。いやぁ、強いっス彼女。ははは（泣）。
（愛知県　Westone君(せ)）
Ⓜうむ。ゲームも要は慣れなんだよね。男性のほうが一般的にゲームに慣れてる感じ。これが逆になってるカップルもいるわけやね。ジャンルによってこれは彼のほうが得意、こっちは彼女のほうが得意ってのがあるカップルもいるでしょ。こういうのがあるほうが楽しいしね。

★このコーナーでは、日常であったこと、思いついたことなどとにかく面白い話を大募集。あて先は「のんきな日常」係です。簡単にまとめてね。

お悩み相談室

Ⓜ№215の長野県のKさんの**「対戦で勝ったあと緊張して変な動作をしてしまう。かっこいいポージングを教えて！」**とのお悩みに、こんなご意見が寄せられたぞ。

☆**他にも同じことを思っている人はたくさんいると思います。**私もその一人ですが、これは慣れるしかないでしょう。慣れればその緊張感を楽しめるようになると思います。
（千葉県　アキラ君(そ)）

☆**勝ちデモ中はズバリ！「レバーのボールを回す」!!**（ゆるめたりきつくしたりすんの）。なんとな〜くうまっぽく見えるよん。
（千葉県　RSSD君(た)）
Ⓜなっるほど〜。友達がいっしょに見ててくれれば話すのもいいし、ジュースなど飲んで一息つくのもいいね。
　じゃ、次のお悩みどうぞ。

☆**オレは今、恋をしている。**が、周りのヤツのせいで、好きな女の子に誤解されてしまった。オレは二次フェチじゃね〜！おいこら、わが友人たちよ、どう責任とってくれる。…誤解を解くいい方法、何かありませんかねえ…合掌。
（大阪府　みこと君(ち)）
Ⓜ二次フェチって要するにゲームやアニメ、マンガにしか興味が持てない人のことかな？誤解ねえ…今、そのコとまともに話せる状況にあるのかな？だったら、勇気を出して自分のことを話してみるべきだけど、そうでないなら…？どちらにしろ、みなさんいい方法を考えてあげてね。

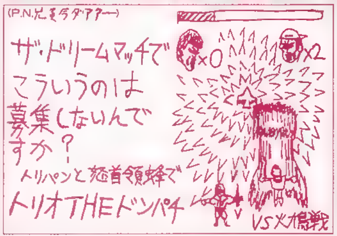
★このコーナーでは、いろんなお悩みを募集します。まじめなものでも、笑えるものでも何でもOK。また、掲載されたお悩みに対するお答えも募集します。あて先は「お悩み相談室」でっす。

あげ足とりも面白けりゃOK つっこみ三昧

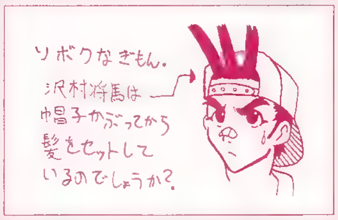
☞№215アイランドP99、石川県の粉ふきイモさんのおハガキについて。まあ知ってるほうが変なんだし、おそらくツッコミは山とくるものと思いますが、「虎撲子」の逸話は3コマ目まで本当にあったみたいですよ（確かめたわけじゃないっスけど）。形意拳の郭雲深のことだそうですので、詳細は「拳児」（小学館　少年サンデーコミックス刊）外伝　（21巻）〝一招（前編）〟を参照ください。カポエラは手つながれてただけと思いました。
（東京都　饗庭秀剛君(つ)）
Ⓜカポエイラの起源は知ってたんだけど（手だけをつながれていたことも）、虎撲子については詳しくは知りませんでした。ゴメンね。粉ふきイモさんもつっこんでくれりゃーいいのに、いけずぅ。で、さっそく「拳児」読んでみるっス。

☞MARVEL vs. CAPCOM、略して**「マブポン」**がいいです。
（茨城県　M. G. R. 君(て)）
Ⓜマブポン〜!?元がわかんないよそりゃ。別に「バーサスカプコン」でいいじゃん。まったく、友人ときたら**「ブルコン」**とか言ってるし、なぜ略すんだ!! byトーソーシーンって感じ。

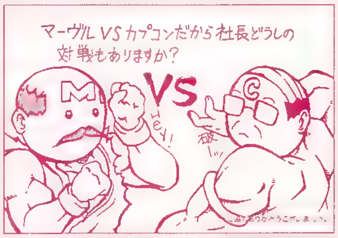
☞ミスのバツコスプレはアイランド前担当の実績からすると、ユリアン→エレナへの変更が妥当では？
（千葉県　あ君(と)）
Ⓜ…それって、(福)もⓂも？(福)はユリアンでⓂはエレナ？エレナかわいいからぜんぜん罰になってないような。



⬆八、鳩〜？（笑）⑧



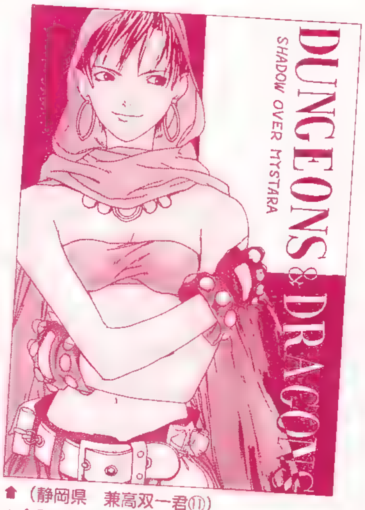
⬆試合では怒られるかぶりかた。⑨



⬆あっそれ面白い!!⑩



⬆（山口県　金田信広君⑫）
Ⓜ弟のプレイ中、ラスボス見て「気持ち悪〜い」と思った私は当時一般人でした。



⬆（静岡県　兼高双一君⑪）
★今日はどっちへ行くの？お宝のニオイなら、そうだねぇ…。

暴満館

～The House of Full Violence～

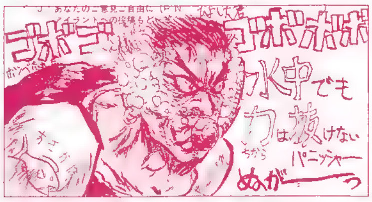
マッドダンシング エロス村

☆私立ジャスティス学園の新参校にパラダイス学園を希望します。

（滋賀県　佐藤家族君㊁）

㊝ギリギリの線…か？





⬆顔面麻痺。⑬

☆デカスリート、ハイパーアスリート、ウインターヒート。そうだ…このようなアツき芸夢にはそれなりの装備をして臨まねばならないっ!!

全世界のオリンピッカー(ダメダメムード)に告ぐ!伝説のアイテム「鉄定規」を手にせよっ!!ゲーセンに激しきビートを響かせるのだアァァァァ!

（埼玉県　伊豆海礼夏さん㊅）

㊝持って生まれたもの以外でのボタン破壊的連射は御法度。ゲームセンターあらしをみろ!出っ歯と腕のみでアレだぞ。

☆215号の木賃ふくよしさんの月刊コーヒーフリークを見て、ウォーケン（バオー来訪者）を思い出したのは僕だけ?

（兵庫県　山崎MES君㊂）

㊝魔少年ビィーティーまでぶっとんだよ。

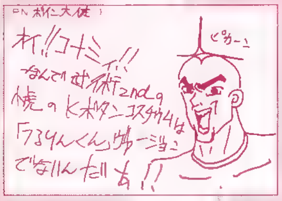


➡（青森県　黒川春姫さん⑰）㊝血迷ったか恭介!仲間のためには己の風紀もかなぐり捨てるのか!雹兄イバージョンは勘弁してください。

☆花月にしろ、椿にしろ、蘭芳にしろ、小生を困らせるのはやめちょくれ。スカートには超究極的によわいんだな、小生…♡

（神奈川県　ダンマス君㊁）

㊝キャラクターたちに分け隔てなく愛を注ぐダンマス君に拍手。チョットいい話だ。



⬆絶掌文字は「鶴」でしょう。⑭

「COBRA基板の実力」

☆1997年も暮れにさしかかった12月28日のことだった。私がそいつに出会ったのは。

そいつとはコナミから発売されたレーシングゲーム「RACING JAM」のことである。「ファイティング武術」と同じくCOBRA基板を搭載しているのだが、実を言うと私はこの「RACING JAM」にはまったく期待していなかった。

というのも、私はレーシングゲームなどの特殊筐体のものは不得手であったからである。また、COBRAとはいっても某社のモデル2あたりと同程度ではないか、という考えも心のどこかに持っていた。

しかし、その考えは実物を見たとたんに吹っ飛んだ。「超美麗グラフィック」のコピーは誇大広告ではなかった。サウンドとともにもはや人を感動させる域にまで達している。

1PLAY300円だったので資金の用意を整え日を改めてPLAYしてみた。あの「超美麗グラフィック」を見た後であるから「ときメモ」の時とは逆に300円を投入するのになんのためらいもなかった。

いざPLAYしてみると、そのグラフィックとサウンドが相まってか、なんとも言えない心地よさを感じるのである。

だが、レーシングゲーム初心者の私のこと、初PLAY時には初級コースで2周ほど走ったところでタイムがなくなってしまった。しかし、PLAY後に投入した300円を惜しむ気持ちはまったく起こらなかった。その後も2日に1回のペースでPLAYし、なんとか初級を完走できるようになった。「RACING JAM」の凄さは実物に触れて感じてもらうのが一番だ。

そして「RJ」がこれだけの出来ならば同じCOBRAの「ファイティング武術」も推して知るべしである。

実を言うと、1998年正月の時点で福岡市内には「ファイティング武術」は一台も設置されていないのである。めでたくCOBRA体験者になった私が保証するが、COBRAは絶対に損はさせない。「RJ」を入荷したサーカス荒江店の英断に感謝するとともに、福岡市のゲームセンターに対して「ファイティング武術」の入荷を心から望む私である。

（福岡県　Lieber KONAMI君㊈）

㊝サーキットNIGHTの臨場感は本物だ!免許持ってない私でも感じるぞ。



➡（三重県　八兵衛さん⑯）細作りの体に秘められた鋼の力。



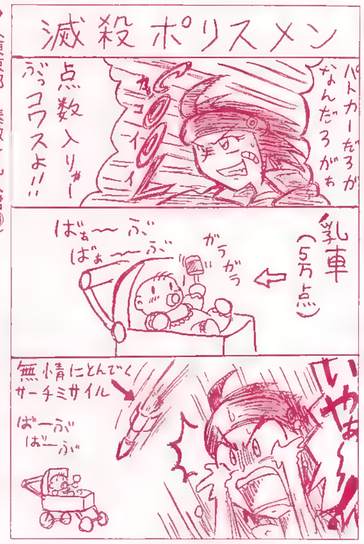
⬆（新潟県　さとうかづを君⑮）☆オロチの一族も道徳は守るのか。

超芸魂

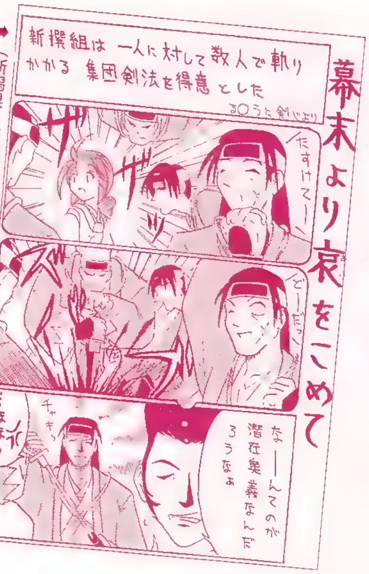
アンタの大芸を見せてくれ!!



⬆（東京都　しろくろさん⑱）



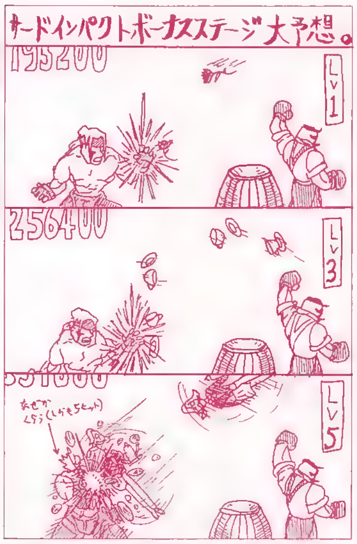
➡（東京都　素敵★凡人君⑳）
Ⓜ無垢なままのソイツの前には、誰もが聖人となる…合掌。



➡（新潟県　芹沢瑛次君㉑）
Ⓜ「〜っチ」とか言ってる人みたいだぞ。どっかで見たような技。



➡（北海道　筆銀君㉒）
Ⓜ君の悪行はすべて見られてたわけだ、人知れず悪を狩る者に…な。



➡（熊本県　MKⅠe君㉓）
ⓂLV5のブロッキング法はちょっと違うぞーってやつか。

ナコルル人形でこんなのいかが？

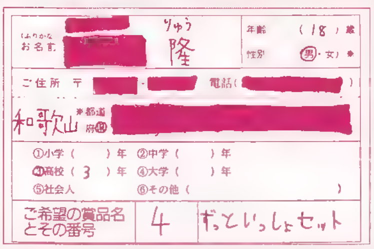


⬆（兵庫県　菱沢茜さん⑬）
Ⓜへぇえ、面白そう。タカラさんって人形用の服やアイテムも凝ってるもんねえ。やっぱ着せ替えは女の子の楽



➡（大阪府　中川こいちろ君㉔）
Ⓜ触れてはならん古傷に…いっしょに泣いてやれ。

今月の本名くん



ふりがな　りゅう
お名前　[redacted]隆
年齢（18）歳　性別（男・女）
ご住所 〒[redacted]　電話（[redacted]）
和歌山 都道府県 [redacted]
①小学（　）年　②中学（　）年
③高校（3）年　④大学（　）年
⑤社会人　⑥その他（　）
ご希望の賞品名とその番号　4　ずっといっしょセット

⬆Ⓜ上は送られてきたアンケートハガキの名前記入欄。なんと、本名で「隆（りゅう）」という人がいた！漢字もあのリュウと同じ。友達にはなんて呼ばれてるのかな。他に「守矢」とか「平八」とか発見したら載せちゃうつもり。

☆月華の剣士の隠しコマンド6・3・4で暁武蔵が出てくるのならば、8・10・3・1で緋村抜刀斎が出てくると、俺はにらんでいる。

必殺技
双龍閃　←←↓＋AorB
（追加コマンドで完成）
龍翔閃　↓←←＋AorB
龍巻閃　←←←＋AorB
（3回連続入力）
超奥義
九頭龍閃　←←←↓→＋AB
潜在奥技
天翔龍閃→→↓→→＋B
（ため可）

（東京都　OGY君ⓗ）

☆速攻生徒会PLAYしました。っていうかやっぱり取説に誤植あり（お約束）。
アイランドリニューアルしたけど、ますます電車とかで開きづらくなりましたね。んでもって、私の購入当時からいた、ポリ吉君がいなくなるのはさびしいですな。
（東京都　甲斐田輝之君ⓗ）

☆ニューフェイスのむーちゃんが心の隙間を埋めるはずだ。



⬆（東京都　にとらんさん㉘）
㊗色よりもっと冷めきった[redacted]。エロガントだ。



⬆（福岡県　漢印空手4th君㉖）
㊗眼鏡っ娘神話崩壊の危機。



⬆（東京都　DWARF君㉙）
㊗なんか今、自転車置き場が非日常！

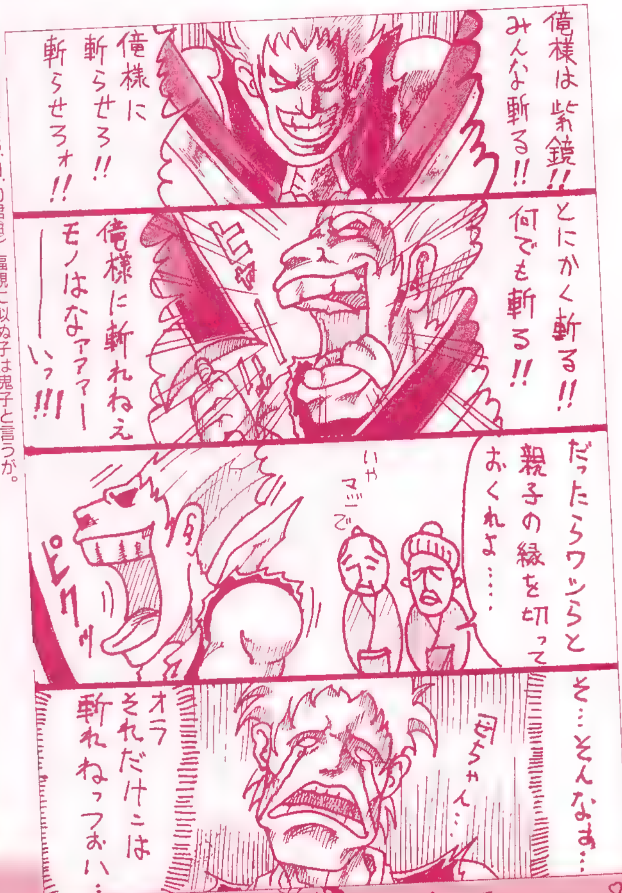


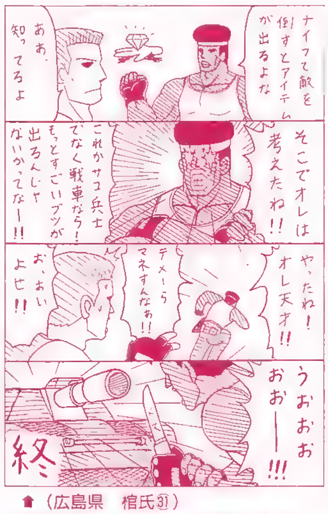
⬆（東京都　がじろう君㉗）
㊗もう一度コーナーができるほどギミックネタはあるのだが、あと一歩が踏み出せない。

●ギャルスアイランド3／現在入手可能な最古のギャルアイバックナンバー。在庫僅か！
●ギャルスアイランド～スウィートメモリー～／副題ついてますけどいわゆる「4」です。
●ギャルズアインランド5／ギャルアイ最新刊！
●ダライアス外伝／硬派横シューの決定版！家庭用にも役立ちます。

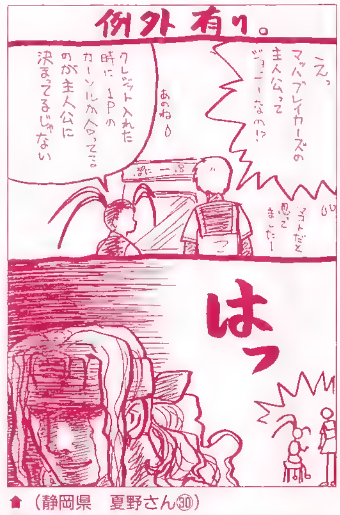
⬆まじかよガールズ。

➡（千葉県　S.N.O君㉝）福親に似ぬ子は鬼子と言うが。





⬆（広島県　棺氏㉛）
㊗ビッグママ、また一つ星が消えるよ。



⬆（静岡県　夏野さん㉚）
㊗これぞ悲しみジョニー（アレックスだけど）。

ご商談の場

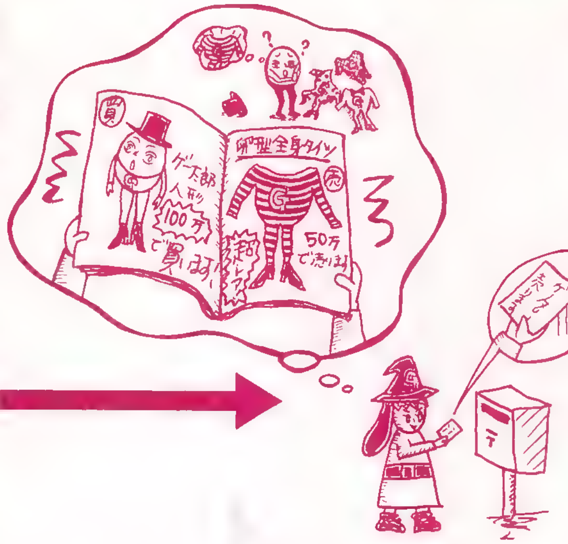
★このコーナーでは、読者のみなさん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用しましょう。これは、最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先はゲーメスト編集部「ご商談の場」まで。なお、掲載したハガキ・文章に関する締め切りをどんな条件で設定したいかを以下の番号に則て記入してください。

●一番最初のハガキが届いた時点で締め切り→①
●掲載された次の月末で締め切り→②
●締め切りなし→③





買います

●ゲーメスト創刊号～No.18、ゲーメストムックをすべて買います。ただし、付録のないものや破損・切り取りのあるものは不可。品名、保存状態、希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。（②）
（〒503-2114 岐阜県不破郡垂井町府中2246 邦幡雅史）

●侍魂のガルフォード、闘神伝のエイジ、カインに関するもの（クレーンゲームの景品、ポスター、キーホルダー、切り抜きなど）を買います。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。（③）
（〒561-0804 大阪府豊中市曽根南町1-18-12(2F)2棟 宮本風）

●鉄拳2、3の吉光のグッズを買います。品名と希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（③）
（〒215-0027 神奈川県川崎市麻生区岡上455 関田君代）

●ヴァンパイアセイヴァーのシークレットファイルを美品なら5千円以上、多少破損しているものなら4千円以下で買います。状態と希望価格明記のうえ連絡ください。送料こちらもち。（①）
（〒143-0023 東京都大田区山王3-37-6-515 倉治真夏）

売ります

●KOF96、97ポスター、95アイテムBOX、カプコンポスター（多数）、ときめきメモリアルなどの家庭用ポスターなどを売ります。リストを送りますので電話番号明記のうえW葉書で連絡ください。（③）
（〒319-1411 茨城県日立市川尻町3-46-8 参木俊夫）

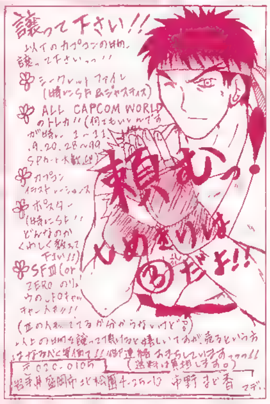
●カプコン非売品グッズ（業務用ポスター、Tシャツ、時計など）とシークレットファイルを売ります。興味のある方はリストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。（③）
（〒004-0022 北海道札幌市厚別区厚別南6-12-27 中尾哲郎）

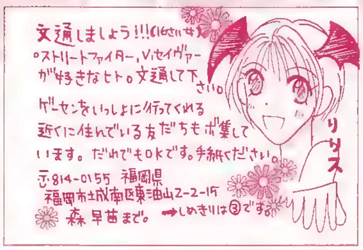
●ネオジオCD本体＋コントローラー＋ファイティングパッド＋KOF97＋真侍魂を2万円以上で売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。（③）
（〒511 三重県桑名市江場863-4 江口達也）

交換・その他

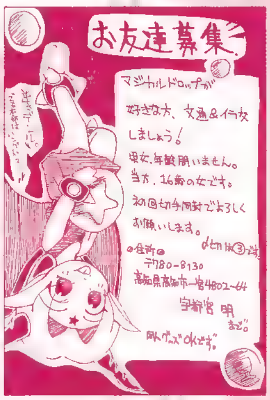
●こちらのリリス等身大ポスター（美品）をあなたの庵等身大ポスターと交換してください。また、こちらの社、シェルミー、クリスのキーホルダー、ぬいぐるみ、フラッグをあなたの庵のキーホルダー、ぬいぐるみ、フラッグと交換してください。（③）
（〒814-0175 福岡県福岡市早良区田村4-2-13-402 百武太一郎）











お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日前後です。イラストを封書で投稿する際は1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。ド胆を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ～！投稿はこちらまでよろしくね！

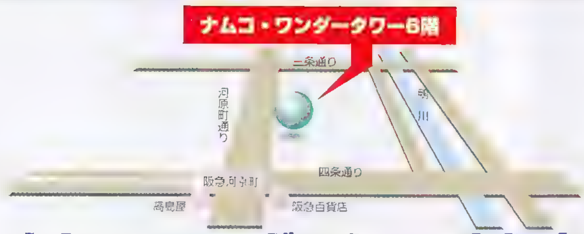
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド各係



大会スケジュール/3月

- 3/14 **ゲームラリー大会** ゲットバス、ビートマニア、モトクロスGO他盛りだくさん
- **シューティング大会** バトライダー、怒首領蜂、Gダラ～コンシューマーゲームまで一気に大会
- 3/21 **スーパーストIIX大会** 毎度おなじみ関西最大級の名物大会。みんなかかってこい!!
- **スパキャロ 鉄拳王決定戦** 詳細は後日決定致します。

※大会は都合により種目の変更を伴う場合がございます。



ナムコ・ワンダータワー京都店

京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
TEL 075(254)0765　営業時間 10:00～24:00（年中無休）



発売直前！コナミ3D格闘第2弾の実体やいかに!?

BATTLE TRYST™



発売を3月に控えたバトルトライスト。ということで、今回は気になるゲームシステムを紹介するとともに、3D格闘には必要不可欠な各キャラの技表を一挙公開だ！

担当：MOMO　ちゃっきー　伊勢猫



分かりやすいシステムがウリ！
トライスト基本操作法

3D格闘経験者はもちろん、あまりやったことのない人でも簡単に入り込めるぞ。

前号でも少し触れたとおり、バトルトライスト（以下トライスト）の操作は非常に簡単。今までに3D格闘をやったことのある人ならもちろん、このゲームで初めて3D格闘に挑戦してみよう、なんていう人もすぐに慣れることができるだろう。

1本のレバーとガード、パンチ、キックの3つのボタンという仕様は、もはや3D格闘の王道ともいえるスタイル。基本的なキャラクターの操作も、これまでにあったものを踏襲している。

今まで「3D」というジャンルを敬遠してきた人も、このバトルトライストでデビューしてみてはいかがかな？

前面ガードシステムに注目!!

トライストを象徴するシステムといえるのが、この"前面ガードシステム"だ。これはガードボタンさえ押していれば、中段、下段に関わらず、すべての打撃技をガードできるというシステム。ある意味2D格闘に近いため、3D格闘には不慣れな人でも手軽に楽しめるゲームになっている。

立ちガード、しゃがみガードの唯一の違いは、上段攻撃に対して。しゃがみならば当然かわすことができるため、普段はしゃがみガード主体で闘ったほうがいいだろう。



ガードに対しては、投げで対応。立ち、しゃがみに関係なく入るようになっている。



ガードボタンは、打撃に対して完全無敵。どんな攻撃もしっかりガードしてくれるぞ。

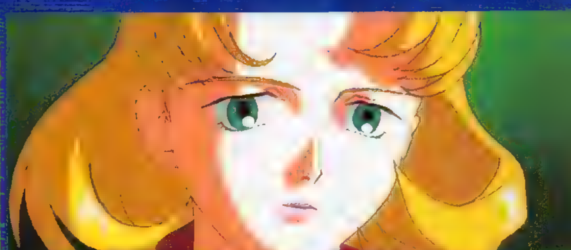
ガードを崩すのは"投げ"

さて、こうなると気になることがひとつある。それは、"どうやってガードを崩すのか"ということ。打撃がすべてガードされてしまうとなると、ガードしている相手にダメージを与えることが非常に困難なようにも感じる。

しかしご安心を。トライストでは、立ち、しゃがみに関係なく投げが入るようになっているのだ。投げ間合いも広めで、横移動にも強い。つまり、トライストでは「中段と投げ」とか「中段と下段」ではなく、「打撃と投げ」という2択になるわけだ。

ただ、投げがスカってしまったときにはお決まりの失敗モーションが出てしまう。それほど隙が大きいわけでもないが、ある程度のリスクがあることも頭に置いておこう。

また、投げ抜けのシステムも存在している。これに関しては、またのちの号で詳しく紹介していくことにしよう。



ここが最重要！
トライストオリジナルシステムを探る
3D格闘バリバリっす、なんて人は、ここからが大切。オリジナルシステムを使いこなせ！

もちろん、トライストはただ単純なだけのゲームではない。初心者に優しいだけじゃない、闘いに彩りを加えるオリジナルシステムをここで紹介しよう。

これぞまさにトライスト！！ 攻防一体攻撃

トライストでもっとも注目されるのが、攻防一体攻撃のシステム。これは、レバー後ろ+ガードボタンでできる"クイックガード"から出す攻撃のこと。クイックガードで相手の技をガードすることに成功すれば、通常ガードよりも早いタイミングで反撃することが可能になっている。通常ガードと同じく上・中・下段どれでも同じコマンドで取ることができることは言うまでもない。

クイックガード後には、普段は出すことのできない固有の技や、コンビネーションを出すことができる。もちろんキャラごとに特徴の違う技が出ることも覚えておこう。

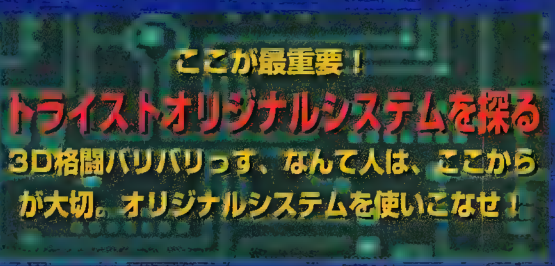
縦横無尽に動き回る！ エスケープ

防御面におけるシステムのもうひとつが、エスケープだ。トライストではスムーズに動くことを重視し、コマンドをレバー上or下+ガードボタンに設定してある。

移動方向は、相手に対して斜め後方といった感じになっている。このため、エスケープが発生する前に打撃で潰されるというようなことは少なく、信用して使っていけるものになるだろう。上達すれば、ガードなどに頼らなくても、エスケープだけで相手の攻撃を華麗にさばく、なんていうこともできるようになるぞ。

そして、ここで忘れてはならない最大の特徴がある。それは、このエスケープ後にもクイックガード後と同じ固有の攻撃が出せるということ。普段出せない技で攻めることによって、闘いの幅が一段と広がることは間違いない。

もちろん、エスケープ後に通常のコマンド技も出すことができるのだが、この場合相手に対して少しずれた方向に出てしまうことも多く、使い勝手はイマイチ。エスケープの効果を半減させてしまうことになりかねないので、ホーミング性能も高い固有攻撃を中心にしていくようにしよう。



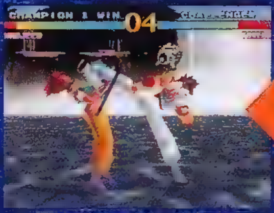


レバー後ろ+ガードボタンのクイックガードで相手の攻撃をさばいたら、固有の打撃技で切り返せ！通常のガードよりも、素早い反撃が可能だ。





レバー上or下+ガードボタンでエスケープ。かわし性能はかなり高いぞ。



エスケープ後も、攻防一体攻撃と同じ固有技が出せるようになっている。

賞金稼ぎが目的だけに…
CPU戦も熱いぜ！
タイムアタックだけじゃないCPU戦。トライストは稼ぎも奥が深いのだ。

最近の3D格闘のCPU戦というと、やはりタイムアタックが中心。そんな中このトライストは、ストーリーにも深く絡んだ「賞金」という設定を題材にし、スコアアタックを可能にした。

対戦ばかりの生活に飽きたアナタは、1人用でスコアアタックを狙ってみてはいかがかな？



スコア要素その1 クリアタイム

賞金を稼ぐにあたり、まず最初の要素となるのがステージごとのクリアタイムだ。各ステージには、それぞれに設定された賞金があり、それがタイムを追うごとに減っていくようになっている。

そしてCPUを倒した瞬間の賞金が、スコアに加算される。このためより早くCPUを倒したほうが多くの賞金をゲットできるという寸法だ。



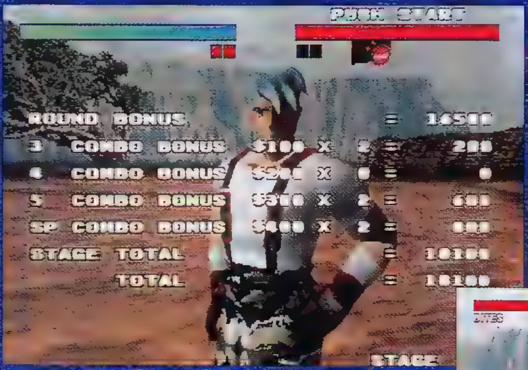
ステージごとに設定された賞金は、タイムに応じて減っていく。

スコア要素その2 コンボのヒット数

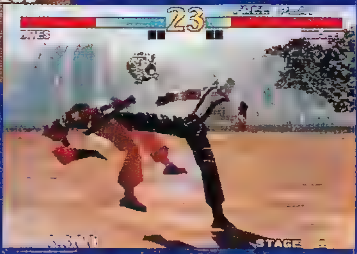
そして、もうひとつスコアに大きく関係してくるのが、コンボのヒット数。例えば3ヒットなら何点、6ヒット以上なら何点、といった具合に、試合終了時に連続技手当として、ボーナス賞金が加算されるようになっているのだ。

ただもちろん、連続技が狙いにくいようなキャラもいる。当然その場合には、前述のクリアタイム賞金のほうを重視していくべきだろう。

速攻クリアを目指すか、多段コンボを狙うか。両方同時に狙うことができれば、言うことなしなのだが。



ステージクリア時に、クリアタイム賞金+連続技手当がスコアに加算される。

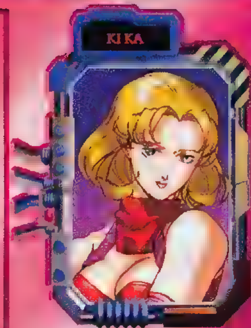


多段コンボを決めることも、大金を得るための大きなポイントとなる。



KIKA GRYPHON
キカ＝グリフォン

コマンド	技名（プレイヤー前向き）	コマンド	技名（プレイヤー前向き）
Ⓟ	ストレート	⇨⇨Ⓚ	スマッシュキック
ⓅⓅ	フラッシュストレート1	⬁Ⓚ	ムーンライジング
ⓅⓅⓅ	フラッシュストレート2	Ⓖ	立ちガード（共通）
ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	フラッシュストレート3	⬇Ⓖ	しゃがみガード（共通）
⇨Ⓟ	エルボー	⇩Ⓖ	手前エスケープ（共通）
⇨ⓅⓅ	フラッシュエルボー1	⇦Ⓖ	クイックガード（共通）
⇨ⓅⓅⓅ	フラッシュエルボー2	⇦ⒼⓀ	クイックニーショット
⇨ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	フラッシュエルボー3	⇦ⒼⓀⓀ	クイックニーストーム
⇨⇨Ⓟ	波動掌	⇦ⒼⓀⓀ⇦Ⓚ	クイックダブルニーストリーム
⬊Ⓟ	ボディブロー	⇧Ⓖ	奥エスケープ（共通）
⬂Ⓟ	ステップアッパー	⇩Ⓚ+Ⓖ	スライドスピンキック
⇦Ⓟ	裏拳	⇦Ⓚ+Ⓖ	ミドルスピンキック
⇦ⓅⓅ	裏双拳	⇩⇧+Ⓟ	昇りパンチ（共通）
⬂Ⓟ	ダウン攻撃（敵ダウン中に）	⇩⇧+Ⓚ	昇りキック（共通）
Ⓚ	ハイキック		技名（プレイヤー後ろ向き）
⬂Ⓚ	ニーショット	Ⓟ	立ちバックパンチ（共通）
⬂ⓀⓀ	ニーストーム	⇩Ⓟ	しゃがみバックパンチ（共通）
⬂ⓀⓀ⇦Ⓚ	ニーストリーム	Ⓚ	立ちバックキック（共通）
⬂Ⓚ⇨Ⓚ	双膝鋼	⇩Ⓚ	しゃがみバックキック（共通）
⬊Ⓚ	ミドルキック		投げ技
⇩Ⓚ	ローステップ	Ⓟ+Ⓖ	一本背負い
⇩ⓀⓀ	ダブルステップ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	ライトニングスマッシュ
⬇Ⓚ	ローキック	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け（共通）
⇦Ⓚ	ロールダウンショット		



国籍／イギリス
性別／女性
年齢／21歳
身長／170cm
流派／マーシャルアーツ〈喧嘩殺法〉

■サイドストーリー
1年前、交通事故に遭い記憶をなくす。何かのトラブルに巻き込まれたらしく、事故後、身分を証明する資料が全く失われており、過去の自分を知る人物を探す為、出場する。

記憶を無くした戦士

露出度の高いコスチュームに身を包んだキカのファイティングスタイルは、何でもありのマーシャルアーツ（喧嘩殺法）だ。軽いフットワークの打撃系で、その中でもキック系の技を得意としている。ステップアッパーからの空中コンボが優れているので、素早い動きで隙をつき、そこから連続技を叩き込む闘い方ができそうだ。スタンダードで、非常に扱いやすいキャラだぞ。



TAKERU YAMATO
タケル＝ヤマト

コマンド	技名（プレイヤー前向き）	コマンド	技名（プレイヤー前向き）
Ⓟ	ストレート	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段足刀
ⓅⓅ	正拳	⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ	蹴り上げ廻し
⬃Ⓟ	下段足挫き	⇨⇦Ⓚ+Ⓖ	連体伏状蹴り
⇩Ⓟ	瓶切り手刀	⬂Ⓚ+Ⓖ	すね蹴り
⬂⇨Ⓟ	肘打ち	⇨Ⓟ+Ⓚ	肘落とし
⇦⇨Ⓟ	正拳突き	⬂Ⓟ+Ⓚ	足挫き
⇦⇨ⓅⓅ	二段打ち	⇦⇨⬂Ⓟ+Ⓚ	諸手打ち
⬂Ⓟ	ダウン攻撃（敵ダウン中に）	⬃Ⓟ+Ⓚ	下段裏拳
Ⓚ	ハイキック	⬂⬂Ⓟ+Ⓚ	四神
⇨Ⓚ	飛び膝蹴り	⇩⇧+Ⓟ	昇りパンチ（共通）
⇨ⓀⓀ	飛び二連	⇩⇧+Ⓚ	昇りキック（共通）
⬂Ⓚ	膝砕き		技名（プレイヤー後ろ向き）
⇩⬃⇦Ⓚ	かかと落とし	Ⓟ	立ちバックパンチ（共通）
⇩⬂⇨Ⓚ	下段足連1	⇩Ⓟ	しゃがみバックパンチ（共通）
⇩⬂⇨ⓀⓀ	下段足連2	Ⓚ	立ちバックキック（共通）
Ⓖ	立ちガード（共通）	⇩Ⓚ	しゃがみバックキック（共通）
⬇Ⓖ	しゃがみガード（共通）		投げ技
⇩Ⓖ	手前エスケープ（共通）	Ⓟ+Ⓖ	飛びつき首落とし
⇦Ⓖ	クイックガード	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	一本背負い
⇦ⒼⓀ	防御正面蹴り	Ⓟ+Ⓖ	裏投げ（共通）
⇧Ⓖ	奥エスケープ（共通）	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け（共通）
Ⓚ+Ⓖ	後ろ回し蹴り		



国籍／日本
性別／男性
年齢／18歳
身長／175cm
流派／琉球空手

■サイドストーリー
日々猛者を求めて修行の旅に出ている、とある街角で格闘テレビ番組の出演者募集の広告を見て出場を決意。

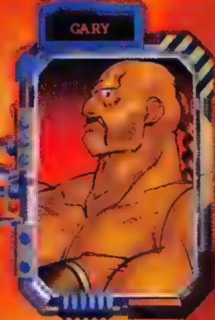
東洋のカラテファイター

一撃必殺をモットーとした琉球空手の使い手であるタケル。その攻撃力は半端ではなく、一撃で全てを粉砕する力を持っている。単発の攻撃力は、全キャラ中でもトップクラスで、飛び二連だけでゴッソリと体力を奪っていく。しかし、連携が少ないので、手数で勝負するキャラではないようだ。一撃入れる隙をじっくりと狙う、玄人好みのキャラと言えるだろう。



GARY WILLAMS
ゲーリー＝ウイリアム

コマンド	技名（プレイヤー前向き）	コマンド	技名（プレイヤー前向き）
Ⓟ	掌底	Ⓚ+Ⓖ	ソバット
ⓅⓅ	掌打コンボ1	Ⓟ+Ⓚ	リバースハンマー（ハンマースイング中に）
ⓅⓅⓅ	掌打コンボ2	⇩Ⓟ+Ⓚ	ハンマースイング
ⓅⓅ⇨Ⓟ	掌打コンボB	⇩⇧+Ⓟ	昇りパンチ（共通）
⇨Ⓟ	ビンタ	⇩⇧+Ⓚ	昇りキック（共通）
⇦⇨Ⓟ	逆水平		**技名（プレイヤー後ろ向き）**
⇨⇨Ⓟ	アックスボンバー	Ⓟ	立ちバックパンチ（共通）
⇩⇘⇨Ⓟ	タックル	⇩Ⓟ	しゃがみバックパンチ（共通）
⇘Ⓟ	ダウン攻撃（敵ダウン中に）	Ⓚ	立ちバックキック（共通）
Ⓚ	ハイキック	⇩Ⓚ	しゃがみバックキック（共通）
ⓀⓀ	ハイキックコンボ1		**投げ技**
ⓀⓀⓀ	ハイキックコンボ2	Ⓟ+Ⓖ	DDT
⇨⇩Ⓚ	低空ドロップキック	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	ドラゴンスリーパー
⇩Ⓚ	ローキック	⇦Ⓟ+Ⓖ	リバースDDT（ドラゴンスリーパー中に）
⇩⇘⇨Ⓚ	丸太蹴り	⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	デスバレーボム
Ⓖ	立ちガード（共通）	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	ライトニングパワーボム
⬇Ⓖ	しゃがみガード（共通）	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	アルゼンチンバックブリーカー
⇩Ⓖ	手前エスケープ（共通）	⇩⇩Ⓟ+Ⓖ	スコーピオンデスロック（敵が頭奥仰向け状態ダウン中に）
⇦Ⓖ	クイックガード（共通）	⇧⇩Ⓟ+Ⓖ	アームロック（敵が頭手前仰向け状態ダウン中に）
⇦ⒼⓅ	避け掌底	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	インディアンデスロック（敵が頭奥うつ伏せ状態ダウン中に）
⇦ⒼⓅⓅ	避け掌底コンボ1	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	ボーアンドアロー（敵が頭手前うつ伏せ状態ダウン中に）
⇦ⒼⓅⓅ⇨Ⓟ	避け掌底コンボ2	Ⓟ+Ⓖ	裏投げ（共通）
⇧Ⓖ	奥エスケープ（共通）	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け（共通）



国籍／カナダ
性別／男性
年齢／35歳
身長／190cm
流派／プロレスリング

■サイドストーリー
テレビ局に雇われた格闘家の一人、大木投げコンテストの元優勝者。この番組で一躍スターになり、ハリウッドで役者として仕事を得ようと考え、このショーに出演する。

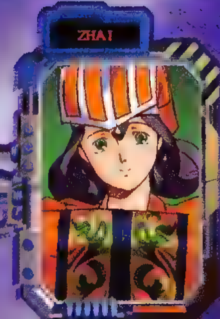
最強のパワーを誇る男

大木をも投げ飛ばす、カナダのスーパーパワーファイター、ゲーリー。そんな彼のファイティングスタイルは、もちろんプロレスリング。
その巨体から想像が付くように、打撃、投げの攻撃力は半端ではない。特に倒れている相手を投げる、インディアンデスロックのようなダウン投げが強力で、打撃から狙うことができれば決定打となるだろう。しかし、スピード不足に悩まされるかも。



ZHAI ZHAI
ツァイ＝ツァイ

コマンド	技名（プレイヤー前向き）	コマンド	技名（プレイヤー前向き）
Ⓟ	左拳	⇨⇦ⒼⓀⓀⓀ	伍連脚4
ⓅⓅ	左拳コンボ1	⇨⇦ⒼⓀⓀⓀⓀ	伍連脚5
ⓅⓅⓅ	左拳コンボ2	⇨⇦ⒼⓀⓀⓀⓀⓀ	伍連脚6
⇨Ⓟ	上左拳	⇦Ⓖ	クイックガードB（亮掌側端）
⇨ⓅⓀ	騰空拝脚	⇦ⒼⓀ	亮掌側端2
⇨ⓅⓀⓀ	騰空拝脚2	⇧Ⓖ	奥エスケープ
⇘Ⓟ	崩捶	⇩⇙⇦Ⓖ	クイックガードC
⇨⇨Ⓟ	連拳	⇩⇙⇦ⒼⓅ+Ⓚ	打開
⇦⇨Ⓟ	懶扎衣	⇦⇨ⓅⓅ+Ⓚ	合手
⇩⇘⇨Ⓟ	冲捶	⇩Ⓟ+Ⓚ	背掃手
⇩⇘⇨ⓅⓅ	頂打頂肘	⇨Ⓟ+Ⓚ	馬歩架打
⇘Ⓟ	ダウン攻撃（敵ダウン中に）	Ⓚ+Ⓖ	騰空脚
Ⓚ	ハイキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	前掃腿
⇨Ⓚ	（共通）	⇩⇧+Ⓟ	昇りパンチ（共通）
⇘Ⓚ	撩陰脚	⇩⇧+Ⓚ	昇りキック（共通）
⇩Ⓚ	卜歩1		**技名（プレイヤー後ろ向き）**
⇩ⓀⓀ	卜歩2	Ⓟ	立ちバックパンチ（共通）
⇩ⓀⓀⓅ	卜歩3	⇩Ⓟ	しゃがみバックパンチ（共通）
⇩⇘⇨Ⓚ	端脚	Ⓚ	立ちバックキック（共通）
Ⓖ	立ちガード（共通）	⇩Ⓚ	しゃがみバックキック（共通）
⬇Ⓖ	しゃがみガード（共通）		**投げ技**
⇩Ⓖ	手前エスケープ（共通）	Ⓟ+Ⓖ	発勁
⇨⇦Ⓖ	クイックガードA（伍連脚）	⇨Ⓟ+Ⓖ	蹴り投げ
⇨⇦ⒼⓀ	伍連脚2	Ⓟ+Ⓖ	裏投げ（共通）
⇨⇦ⒼⓀⓀ	伍連脚3	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け（共通）



国籍／アメリカ
性別／女性
年齢／16歳
身長／155cm
流派／長拳

■サイドストーリー
チャイナタウン骨董品屋で働く中国系アメリカ人。4歳から長拳を習い、華拳大会（あるのか？）などでも負け知らず。今回友達のオーディションに付いてきて間違ってショーに出演してしまう。

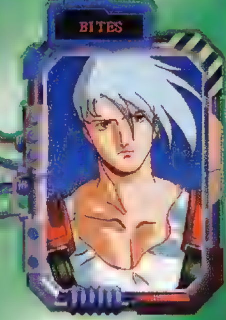
若干16歳のクンフー使い

若干16歳の小柄な美少女だが、実は長拳の使い手と言うとんでもない女の子。非力に見える彼女だが、神秘的な力によって引けを取らない攻撃力を持っているぞ。
ツァイの特徴は、素早い動きと、数多くの連携攻撃にある。2段、3段攻撃は当たり前、クイックガードを絡めた伍連脚などは5段攻撃にもなっているのだ。連携でバリバリ攻めて、反撃の隙を与えない闘い方ができるキャラだぞ。



BITES MACINTOSHI
バイツ＝マッキントッシュ

コマンド	技名（プレイヤー前向き）	コマンド	技名（プレイヤー前向き）
Ⓟ	ストレート	⇨⇨Ⓚ	スマッシュキック
ⓅⓅ	フラッシュストレート1	⇖Ⓚ	サマーソルト
ⓅⓅⓅ	フラッシュストレート2	Ⓖ	立ちガード（共通）
ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	フラッシュストレート3	⬇Ⓖ	しゃがみガード（共通）
⇨Ⓟ	エルボー	⇩Ⓖ	手前エスケープ（共通）
⇨ⓅⓅ	フラッシュエルボー1	⇦Ⓖ	クイックガード（共通）
⇨ⓅⓅⓅ	フラッシュエルボー2	⇦ⒼⓀ	クイックニーショット
⇨ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	フラッシュエルボー3	⇦ⒼⓀⓀ	クイックニーストーム
⬊Ⓟ	ボディブロー	⇦ⒼⓀⓀ⇦Ⓚ	クイックダブルニーストーム
⇘Ⓟ	ファイヤーアッパー	⇧Ⓖ	奥エスケープ（共通）
⇦Ⓟ	裏拳	⇩Ⓚ+Ⓖ	ロースピンキック
⇦ⓅⓅ	裏双拳	⇦Ⓚ+Ⓖ	ミドルスピンキック
⇘Ⓟ	ダウン攻撃（敵ダウン中に）	⇩⇧+Ⓟ	昇りパンチ（共通）
Ⓚ	ハイキック	⇩⇧+Ⓚ	昇りキック（共通）
⇘Ⓚ	ニーショット		**技名（プレイヤー後ろ向き）**
⇘ⓀⓀ	ニーストーム	Ⓟ	立ちバックパンチ（共通）
⇘ⓀⓀ⇦Ⓚ	ニーストリーム	⇩Ⓟ	しゃがみバックパンチ（共通）
⇘Ⓚ⇨Ⓚ	双膝鋼	Ⓚ	立ちバックキック（共通）
⬊Ⓚ	ミドルキック	⇩Ⓚ	しゃがみバックキック（共通）
⇩Ⓚ	ローステップ		**投げ技**
⇩ⓀⓀ	ダブルステップ	Ⓟ+Ⓖ	一本背負い
⬇Ⓚ	ローキック	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	ライトニングスマッシュ
⇦Ⓚ	浴びせ蹴り	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け（共通）



国籍／アメリカ
性別／男性
年齢／26歳
身長／185cm
流派／マーシャルアーツ（喧嘩殺法）

■サイドストーリー
腕の故障で引退していた元ボクサーのバイツは、知人の工場で働いていたが、不景気で倒産寸前となった工場を立て直す為に、もう一度リングに上がる事を決意する。

実力は現役以上だぜ！

前に垂らした長い髪がトレードマークの、カナダの元ボクサー、バイツ。元ボクサーと言うだけあって、ファイティングスタイルはボクシングと思いきや、なんでもありのマーシャルアーツ。
基本的な動きはキカと似ているが、パンチ系に強力な技が揃っている。ファイアーアッパーからの連続技が非常に強力で、3割近く体力を奪っていくぞ。コンボを決めるのが好きな人にオススメだ。



NADJEED SHIEE
ナジード＝シー

コマンド	技名（プレイヤー前向き）	⇦ⒼⓀ⇩Ⓚ	ダブルニールキックコンボ
Ⓟ	ストレート	**コマンド**	**技名（プレイヤー前向き）**
ⓅⓅ	スプール	⇧Ⓖ	奥エスケープ（共通）
ⓅⓅⓅ	ダブルスプール	⬇⇗Ⓚ+Ⓖ	トルネードローキック
⇨⇨Ⓟ	ボディノック	⇖Ⓚ+Ⓖ	ローキック
⇨Ⓟ	プリティステップ	⇩⇘⇨Ⓚ+Ⓖ	カンガルーキック
⇨ⓅⓅ	クリムゾンダンス1	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	双掌打
⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ	クリムゾンダンス2	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	ロールアッパー
⇨ⓅⓅ⇦ⓅⓅ	クリムゾンダンス3	⇩⇘⇨Ⓟ+ⓀⓅ	ロールアッパーコンボ
⇦⇖⇧Ⓟ	バタフライ	⬇⇘Ⓟ+Ⓚ	スプラッシュ
⬇⇘⇨Ⓟ	グランドスプール	⇧⇩+Ⓟ	昇りパンチ（共通）
⇘Ⓟ	ダウン攻撃（敵ダウン中に）	⇩⇧+Ⓚ	昇りキック（共通）
⇧Ⓟ	フライングプレス（敵ダウン中に）		**技名（プレイヤー後ろ向き）**
Ⓚ	ハイキック	Ⓟ	立ちバックパンチ（共通）
⇨Ⓚ	ジャガーキック	⇩Ⓟ	しゃがみバックパンチ（共通）
⬇Ⓚ	タイニーテール	Ⓚ	立ちバックキック（共通）
⇧Ⓚ	ソバット	⇩Ⓚ	しゃがみバックキック（共通）
⇧Ⓚ⇩Ⓚ	ダブルソバット		**投げ技**
Ⓖ	立ちガード（共通）	Ⓟ+Ⓖ	足掛け引き倒し
⬇Ⓖ	しゃがみガード（共通）	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	トンファーダンス
⇩Ⓖ	手前エスケープ（共通）	Ⓟ+Ⓖ	裏投げ（共通）
⇦Ⓖ	フラミンゴ	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け（共通）



国籍／アバロン
性別／女性
年齢／18歳
身長／160cm
流派／トンファを使った棒術

■サイドストーリー
今は無きアバロン国の森に生息していた妖精シー族の遺伝子で造り出した新生物。この時代では人間と同等の権利を持ち共存している。シー族は容姿端麗の者が多くタレント的な仕事をしている者が多い。

古から伝わるトンファ術

遺伝子操作によって生まれた新種族、シー族。ミミ長の美少女だが、トンファを巧みに操り、強力な攻撃を次々と繰り出してくるぞ。
両手に持つトンファと、しなやかに動く体術を使い、流れるような連携を数多く出すことができる。しかし、連続技は少なく、相手を翻弄する連携が多いのが特徴だ。
一撃が強力なので、いかにしてトンファを当てていくかを考えるキャラだろう。



ZANKOKU
ザンコク

コマンド	技名（プレイヤー前向き）	コマンド	技名（プレイヤー前向き）
Ⓟ	手刀	⇦ⒼⓀ	封神弾2
ⓅⓀ	翔脚	⇦ⒼⓀⓅ	封神弾3
ⓅⓀⓅ	弾掌脚	⇧Ⓖ	奥エスケープ（共通）
ⓅⓀⓅⓀ	二弾掌脚	⇩Ⓚ+Ⓖ	扇風蹴り
ⓅⓅ	払弾掌	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	扇風昇り蹴り
ⓅⓅⓀ	払蹴り	⇦Ⓚ+Ⓖ	車輪蹴り
⇨Ⓟ	肘打ち	⇦Ⓚ+Ⓖ⇦Ⓚ	車輪伏せ身蹴り
⇨ⓅⓅ	肘扇打ち	⇧Ⓚ+Ⓖ	延髄蹴り
⇘Ⓟ	扇神刀	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	膝砕き
⇦⇨Ⓟ	裏手刀	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	摺り斬り
⇘Ⓟ	ダウン攻撃（敵ダウン中に）	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	隼
Ⓚ	ハイキック	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	隼斬り
⇨Ⓚ	膝蹴り	⇨⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	隼落とし1
⇘Ⓚ	中段蹴り	⇨⇨⇦Ⓟ+ⓀⓅ	隼落とし2
⇩Ⓚ	倒木脚1	⇩⇧+Ⓟ	昇りパンチ（共通）
⇩ⓀⓀ	倒木脚2	⇩⇧+Ⓚ	昇りキック（共通）
⇩ⓀⓀⓀ	倒木脚3		**技名（プレイヤー後ろ向き）**
⇩ⓀⓀⓀⓀ	連脚延髄蹴り	Ⓟ	立ちバックパンチ（共通）
⇩⇘⇨Ⓚ	伏せ身蹴り	⇩Ⓟ	しゃがみバックパンチ（共通）
⇩⇙⇦Ⓚ	飛水蹴り	Ⓚ	立ちバックキック（共通）
⇦⇨Ⓚ	風車1	⇩Ⓚ	しゃがみバックキック（共通）
⇦⇨ⓀⓀ	風車2		**投げ技**
⇦⇨ⓀⓀⓀ	風車3	Ⓟ+Ⓖ	鈍伝返し
Ⓖ	立ちガード（共通）	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	歯車落とし
⬇Ⓖ	しゃがみガード（共通）	⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	大木投げ（歯車落とし中に）
⇩Ⓖ	手前エスケープ（共通）	Ⓟ+Ⓖ	地獄車（裏投げ）
⇦Ⓖ	封	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け（共通）



国籍／不明
性別／男性
年齢／不明
身長／170cm
流派／
黒真流忍術

■サイドストーリー
テレビ局がどこからか連れてきた謎の格闘家。普通の格闘技には見られない、特異な技を多く備え、挑戦者を翻弄させる。

東からの使者

赤装束を身にまとい、腰にはカタナを持つ未来の忍者、ザンコク。彼のファイティングスタイルは、もちろん忍術だ。

忍術といっても消えたり、分身したりするような技はない。主に、変幻自在な体術で相手を翻弄しつつ闘うのだ。体術だけではなく、カタナを使用する技もいくつかある。出は遅いが、ダメージはどれも半端ではないぞ。忍者刀の切れ味は、恐ろしいほどだ。

基本は大切ですね

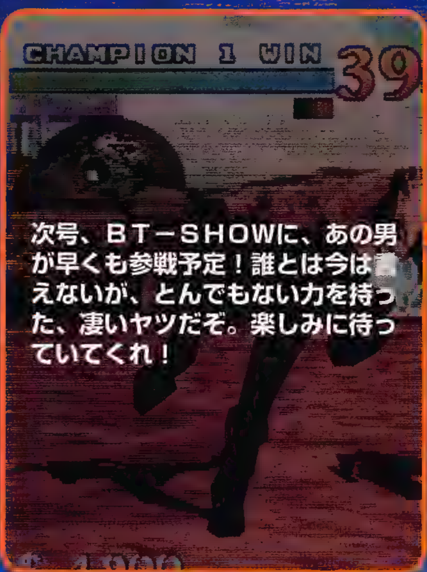
全キャラに共通する、基本的なコマンドは、左の表のようになっている。ジャンプはめったに使わないが、出し方が特殊なので、一応覚えておこう。

技表とは関係ないが、CPU戦時にスタートボタンを押すと、視点を切り替えて闘うことができるようになっている。キカやナジードと闘うときには、視点を変えるのがコナミのオススメらしい。

全キャラ共通コマンド

コマンド	移動
➡	前方歩き
↘	前方しゃがみ歩き
⬇	しゃがみ
↙	後方しゃがみ歩き
⬅	後方歩き
⇩⇧	ジャンプ小
⇩⬆	ジャンプ大
⇨⇨	ステップ
⇨➡	ダッシュ
⇦⇦	バックステップ
	ダウン時
Ⓖ（着地と同時）	受け身
ⓅorⒼ（連打）	ダウン回避
Ⓖ（起き上がり）	後方回転起き
➡（起き上がり）	前方回転起き
⬇（起き上がり）	手前回転起き
⬅（起き上がり）	奥側回転起き
Ⓚ	起き上がりキック

次号予告!!



次号、BT－SHOWに、あの男が早くも参戦予定！誰とは今は言えないが、とんでもない力を持った、凄いヤツだぞ。楽しみに待っていてくれ！

See you Next TIME!



視点は色々変えられるが、やはりこの視点が一番…ムフフだ。



起き上がり攻撃で、相手を寄せ付けないのは重要だ。



ジャンプ攻撃はめったに使わないが、覚えておこう。

社長が変わって、セガが変わらないのはおかしい

―セガ新社長 入交昭一郎氏に聞く―

昨年末にセガとセガのグループ会社CSKが、アスキーを傘下に組み入れたというニュースが世間をにぎわせた。年が明けて、セガのAMグループの新年賀詞交歓会においては、中山隼雄社長からCSK、セガ、アスキーという三社の位置関係なども話された。具体的には、株式会社セガ・エンタープライゼスでは、CSKの大川功氏が会長、副会長に中山隼雄現社長、次期社長には入交昭一郎氏であると発表された。

引き続いて、2月12日、「2月10日付で、入交昭一郎氏が社長に就任した」とのお知らせがあり、さっそく新社長の話を聞かせていただいた。

セガがどう変わるか

――社長が交代したということで、セガは今後どう変わっていきますか?

「社長が変わって、セガが変わらないのはおかしいことだと考えます。今、ここでどう変わるかという説明はできませんが、2~3年後のセガを見ていただいて、『あぁ、こういうことだったのか』と納得していただけると思います。

セガの社是は、『創造は命』ということですが、現在のセガは官僚的になっていてガチガチになっている…。部長が長年会社に残っていれば、そのまま役員になっていきます。その役員は年をとってきて、若いエンドユーザーが求めるものをなかなか理解しにくいというのが現状です。

もっと自由な発想で業界およびエンドユーザーにむけて、おもしろい会社にしていきたい。社内で働いているひとりひとりが、お客さまの視点でものを考える…。若い人たちが何を考え、何を求めているのか、それを見極めながら、プロデューサー制度も検討しております。

このことは、客の立場で物事を見られる人には、タイトルについての決定権を与えるということです。

セガはコアなユーザーには強いと思いますが、まったくゲームをしない人をどのように取り込んでいくか、これが課題です」

――セガとCSK、アスキーの役割分担を教えて下さい。

「最高経営者会議という会議で物事を決定していきます。大川会長、中山副会長、私、小形副社長、CSKの福島社長、そしてアスキーから廣瀬専務という人たちです。コンシューマ部門(家庭用ゲーム機)は大川会長が中心で、アーケード部門は中山副会長を中心として役割分担をしていきます。



[illegible]者たちを前に、セガの[illegible]語る入交氏

今後の方針としてはコンシューマを全世界的に普及させていきます。アーケードはパイをもっと広げていく。パソコン分野でもパブリッシャーとしての地位を確保していくことを目標に、セガはエンターテインメントの部門が中心、CSKは情報ビジネスの分野を、そしてアスキーは個人に向けてのビジネスを展開していきます」

入交昭一郎氏　略歴	
1940年	生まれ　高知県
1963年	東京大学工学部卒業
1963年	(株)本田技術研究所入社
1990年	本田技研工業(株)取締副社長
1993年	セガ代表取締役副社長就任
1996年	セガ オブ アメリカ,インク.取締役会長(現任)
1998年	代表取締役社長

――コンシューマの技術が、アーケードに拮抗していると思われるのですが…。

「現在は、まだアーケードの技術のほうが高いと思います。それは、コンシューマは1つのハードを開発したら、そのハードを何年も使うので、進歩のスピードとしては遅いのは確かです。しかし、数年もすれば追いつき追い越すのではないでしょうか…。それは、プラットフォームに対する技術者の数の違いです。家庭用に普及するCPUやグラフィックチップの開発は、現在のアーケードのハード開発の2桁も3桁も多い技術者が全世界にいます。

ただし、アーケードはハードとソフトを同時に開発し、設計が自由なため、コンシューマには1つしか組み込めないチップを2つ3つと載せたり、もっと多くのチップを並列処理させたりと、アーケード特有のアドバンテージは維持していかれると思います。

またそれにより、アーケードでしかできないようなゲームの開発ができると思っています」

――ホンダからセガに移られた理由を教えて下さい。

「初めは『ゲームなんて』とバカにしていた部分があったのですが、『バーチャフォーミュラ』を見て感動しました。ゲームには、大きなポテンシャル(可能性)があると思いました。そして、5年前に中山社長から手伝ってくれないかという話があったとき、単なるゲームセンターを作るのではなく、もっと大きなテーマパークにするという話に乗りました。

セガは今年、コンシューマを120タイトル出します。ビジネスの相手には、セガと組んだら儲かるよ、と話しますよ。

新ハードについては、今回はお話できません。

趣味ですか?バイクと釣りです。先週も伊豆のほうにバイクで行って、おいしいものを食べてきました。子供は3人で、長男・長女は社会人です。二人ともゲームが好きなのですが、最近はプレイステーションのソフトをやっています(笑)。

今年はサターンに転向させます。ゲーメストの読者のみなさん、セガサターンをよろしくお願いします」

日時
3/21(土)
3/22(日)
場所
幕張メッセ

東京ゲームショー'98

SPRING

会場初公開&先行発売グッズが目白押し!!

新声社ブースでは雑誌、攻略本の販売はもちろん、多くの魅力的なグッズを販売予定。

- うたたねひろゆき先生描き下ろし「リリス・モリガン」ポスター(B全サイズ)
- 七瀬葵「ナコリム」ジクソーパズル
- 伊藤真美カプコン複製原画集
- 「ずっといっしょ」トレカ(限定カードプレゼント付き!)
- 「レブス」のジグソーパズル
- 小森まなみTシャツ
- 「私立ジャスティス学園」テレカ
- 「幕末浪漫 月華の剣士」ポスター

など、あふれんばかりのグッズを用意する予定だ。



東京ゲームショー'98に新声社も参加するぞ!!

イベントその❷

「速攻生徒会」ゲーム大会開催!!(計画中)

速攻バトルロイヤルTGS予選会

4/5(日)にマルゲ屋荻窪店で決勝大会を行う予定。その予選大会を両日開催予定!君の参加を待っている!

イベントその❶

サイン会・握手会!!(計画中)

3/21(土)、22日(日)の両日、新声社ブースではサイン会、握手会を行う予定(!?)ビッグネームが連日登場予定。憧れのあの人の普段は見れない赤裸々な(?)一面も新声社ブースなら見れるはず!



▲サターン用ソフト「速攻生徒会」価格7140円(税込)

速攻生徒会ガイドブック▲ 価格1029円(税込)

★「ゲーメスト」、「クロスマーケット」の最新刊も、もちろんここでゲット可能だよ!!

東京ゲームショー'98だけのスペシャル大サービス!

ゲームショーの会場で申し込むと、掲載情報が**無料**になるぞ!

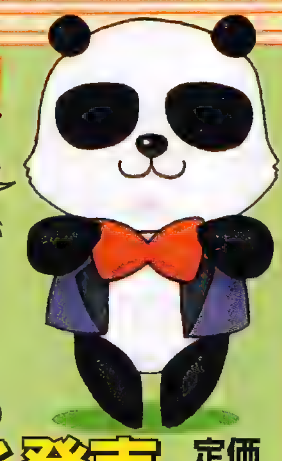
くわしくは、会場で聞いてね!

アニメ,ゲーム世代の個人情報マガジン

クロスマーケット
X-MARKET

毎号1200件の個人情報掲載!

- ◆同人誌を一緒に作ってくれる仲間がほしい! (○×県 □△○○クン)
- ◆ゲーセンで一緒に遊ぶ友達募集! (△□□県 ○××サン)
- ◆あのアニメのプレミアムグッズが、ほしいんだけど誰か持ってますか? (□○県 □△△○サン)



毎月25日ごろ発売 定価420円

■詳細は次号ゲーメスト4/15日号まで待て!! ■

第二次作戦行動を迎えるにあたって…

兵士たちの間では第二次作戦行動開始時間の噂が絶えず流れているが、その明確な情報はいまだに明らかではない。しかし作戦司令本部では、着々と作戦内容の充実化が計られていることだろう。兵士諸君もその伝令を心待ちにしていると思うが、先に発表されたバーチャロイドの基本操作は、前作戦時と変わらないので、十分熟練度の向上を願いたい。

電脳戦記黙示録 VIRTUAL-ON

CYBER TROOPERS REVELATION

CLOSE FIGHT act.2

前回、近接戦闘において講義したが、この近接戦闘はプロセス突入直後、一瞬にしてさまざまな分岐が発生する。前回では、近接戦闘用兵器のコンビネーションまで講義した。しかし、それも多彩な分岐の一端にすぎず、すべてをもってしても、各パイロットの経験による瞬間的な読みと判断にゆだねられる。今回は近接戦闘におけるさまざまなケースを講義しよう。

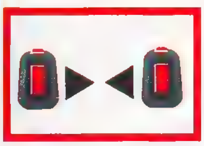
GUARD

前回述べた近接攻撃ではあるが一部の機体を除いて、その必須条件であるダブルロックオン。このダブルロックオン圏内ならば可能である重要な選択としてガードがある。敵機をダブルロックオン圏内に留めている間ならば、いつでも近接攻撃をガードできるが、裏を返せば敵機がこちらのダブルロックオン圏内に進入してこなければ、ガードは当然不可能で、完全に後手に回ってしまう。また、敵機の近接戦闘用兵器による攻撃はガードが可能だが、射撃兵器による攻撃には、いっさいの耐性を発揮しないので注意してほしい。ほかにも後に解説する、回り込み攻撃を敵機に仕掛けられた場合はガードをはずされてしまうのでジャンプキャンセルでかわす。

ガードはかなり不利な印象を覚えるだろうが、そうではない。なぜならキャンセルを利用したガードキャンセル攻撃があるからだ。敵機の近接攻撃をガードした直後に、近接戦闘用兵器のトリガーを引くことで、瞬時に反撃することが可能だ。

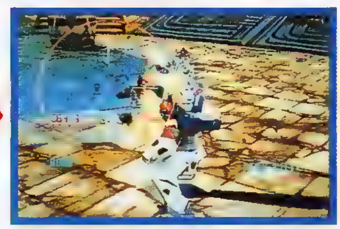


ガードすれば、近接攻撃もかなり低いダメージで済む。





ガード直後に近接攻撃のトリガーを引くことによって、



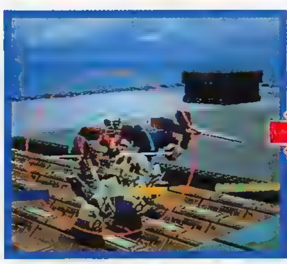
瞬間的に反撃することができる。

TURN to REVERSE ATTACK

いかに強力な近接戦闘用兵器といえど、前述したガードで防がれて、ガード後の反撃をされてしまうと具合が悪い。この近接攻撃の成功率を上げるのに有効なのが、回り込み攻撃だ。操作には多少訓練が必要だが、成功すると、敵機を中心に高速で側面または背後に回り込み敵機を斬りつける。すなわち敵機にしてみれば一瞬にして視界から消えるので、当然ロックオンがはずれガードは解除されてしまう。そうなれば敵機はジャンプで回避するか、もしくはジャンプキャンセルし着地と同時にガードをしなければならず、後手に回るしかない。

肝心の操作方法は敵機をダブルロックオンした状態で、レバーを同方向に右もしくは左で、移動中に近接戦闘用兵器のトリガーを引く。またレバーの方向は両右斜め前、両左斜め前でも構わない。熟練すると、敵機との距離と入力している時間により回り込む距離を調節でき、近距離では脅威となるライデンのレーザーを回避しつつ、斬りつけることも可能となる。必ず修得してほしい技術である。









ATTACK CANCELLATION COMBINATION

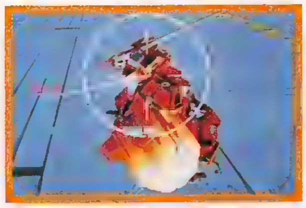
前回の講義で述べた、近接戦闘時の機体によるコンビネーションだが、キャンセルを応用することで、コンビネーションに幅を持たせることができる。例えば、ビームソード系の近接攻撃をガードさせて、キャンセルダッシュし、高速で敵機との距離を離すことも可能だ。しかしキャンセルのタイミングは非常にシビアで、早すぎるとガードさせずにダッシュしてしまい、敵機に追尾されたり、ソードを振りきってしまい、ガード後の反撃をされてしまうケースもある。

これを利用した、かなり有名な戦術が、テムジンのソードキャンセルしゃがみボムである。これはテムジンのボムが、時限信管と近接信管を併用していることを利用して、ソードをガードさせ、キャンセルして、ボムのダメージを確実に与えるといったものだ。この戦法はかなり凶悪で、当時かなりのパイロットから苦情が発生した。

このキャンセルをさらに応用することで、フェイ=イェンのビームソードを、連続してキャンセルし、斬るか斬らないかのポイントで、ソードを高速かつ連続で振ることができる。これらのテクニックを利用しても、まったく意味のない行動になってしまう武装も多数存在するので、注意してほしい。


この瞬間に両レバー内側＋左トリガーで、


ボムを敵機に叩き付けることができる。


ドルカスでの応用例。近接攻撃を出すと見せかけて、


早くキャンセルし、しゃがみファランクスでダメージを与える

ESCAPE TECHNIQUE

これらの近接攻撃はなにもガードするだけが能ではない。ほかにも多数の回避手段がある。その中でもかなり有効な手段が、ジャンプだ。これならば、前述したテムジンのソードキャンセルしゃがみボムも回避することができる。しかしこれを敵機のパイロットに読まれた場合は、着地を狙われてしまう。

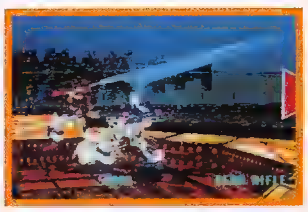
また近接攻撃の手段で、かなり有効な回り込みだが、これはジャンプすることで、機体が敵機の方向に向き直し、キャンセルして両レバーを内側に倒したまま着地することで、そのままガードに移行でき、ガード後の反撃に移るまでの動作が有効だ。

しかし、これも読まれてしまうと、しゃがみ攻撃などの対空攻撃で、ダメージを負うケースもある。なかでもバイパーⅡのしゃがみ７WAYミサイルは、ほとんど垂直に発射することが可能で、このようなケースに絶大な威力を発揮し、まず回避は不可能だ。

ほかにもかなり特殊だが、しゃがみ攻撃の射出時体勢の低さを利用して、近接攻撃を回避することもできる。しかし機体によっては通用しない相手もいるので、一つの手段として覚えておいてほしい。


フェイ=イェンのビームソードは、


かなり速く連続で振ることが可能。他機種でも応用が可能だ。


敵機に回り込まれたら、

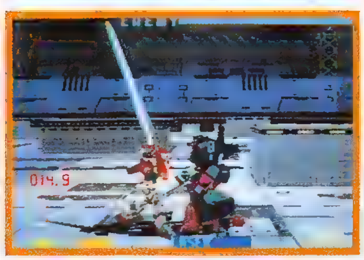

ジャンプで素早く近接攻撃を回避し、


キャンセルして、着地直後に素早く反撃が有効だ。


バイパー2のビームソードをジャンプで回避しても、



読まれたら、しゃがみ7WAYミサイルで撃墜されてしまう。


特殊なケースだが、即座に反応すれば、


しゃがみ攻撃で、近接攻撃を回避することもできる。

WHAT'S NEXT!?

一応、基礎的なバーチャロイドの操作方法は今回の講義で以上となる。第二次作戦の開始も刻々と迫ってきているので、余裕があるうちに一連の操作に慣れておいてほしい。次回は、第一次作戦の事実上最終決戦である、全国大会のリポートを予定している。それではまた次回で。

GYUの鉄拳3はどげな感じ?

鉄拳3の大会関係なんぞにいってきたメストの懲りない面々。とりあえずその結果報告ということで…。

ども!GYUっす。遂にスタートした「GYUのどげな感じ?」も、いよいよ最終回(?)ということで、今回はメストライターが最近参加した「鉄拳3」の大会なんぞをリポートしちゃいましょう。

大晦日決戦 in プレイマックス 雑誌社対抗3on3大会

関東圏の鉄拳の聖地として、その名が知られている「プレイマックス」。東京・新宿にあるこのナムコ直営店で、昨年の12月31日に「鉄拳3大晦日決戦」と銘打たれた大会が華々しく開催された。

ほとんど全国大会規模のこの大会、すでに行われていた全国各地の店舗予選を勝ち抜いてきた強者どもが集い、個人戦・団体戦ともに熱い闘いが繰り広げられた…という一番肝心な部分はおいといて、ここではメスト鉄拳3担当ライターが参加した「雑誌社対抗3ON3大会」の結果を報告しよう。

さて大会の余興として行われたこの雑誌社対抗戦。メストを始め、ザ・プレイステーションやゲームクラッシュ、そして現在休刊しているTVゲーマーの4誌によるリーグ戦で争われることになった。

一般に雑誌社対抗戦というものは、日頃記事を連載している雑誌のライターもしくは編集者が、その実力を披露しつつ同業者間の親睦を図るといったことを目的に行われるものだが、今回我がメストチームは「親睦よりも勝利を!」を合い言葉にチームを編成。先鋒にスーの仁を、中堅にC・LANのポール、そして大将に「負けたら帰ってくるな」とキャサ夫&編集しもでんの激励を受けたGYUのジュリアという強キャラによる鉄壁の布陣を敷き、なおかつそれぞれが「マグナムゆく年」「まさ兄い」「ファントムくる年」といった偽名を使い、万が一負けたときのための保険をかけて参加した。

で、肝心の試合結果だが、一応、メストチームが全勝で優勝。しかし対ゲームクラッシュ戦では3-1で、対TVゲーマー戦は3-2、そして対ザ・プレイステーション戦も3-2と相手が同業者なだけに、決して楽な試合内容ではなかった。

また久々の大舞台に緊張し、日頃提唱している攻略を完全に実践できなかったことにも反省。自分の記事に説得力を持たせるためには、こういった場で実力を発揮できるような力を身につけることの重要性を痛感させられた。

鉄拳シリーズ初のゲーメストチーム公式参加のこの大会。特筆すべき情報はこれといってないが、とりあえずご報告ということで…。

PS.個人戦の優勝者は関東の有名プレイヤー、キング使いの「ストッキング松井」氏、団体戦は関西強豪チーム「黄人元」のみなさんが獲得!おめでとう!!

雑誌社対抗3on3大会

	ゲームクラッシュ	ゲーメスト	ザ・プレイステーション	TVゲーマー	順位
ゲームクラッシュ		× 1-3	× 2-3	× 1-3	4位
ゲーメスト	○ 3-1		○ 3-2	○ 3-2	優勝
ザ・プレイステーション	○ 3-2	× 2-3		× 1-3	3位
TVゲーマー	○ 3-1	× 2-3	○ 3-1		2位

大会出場者
- ■ゲーメスト:まさ兄い、GYU、スー
- ■TVゲーマー:吟、木村、赤鬼ポール
- ■ザ・プレ:渋谷党首、ぜんじロウ、太股加島
- ■ゲームクラッシュ:MATIDA汚れシャオ、強龍仁、鶴岡八幡

スーパーキャロット名人位争奪戦「すみません負けました…」

読者の中で、本誌2/28の101ページ(ご商談の場の隣のページ)に掲載された広告を覚えている人はいるかな?

「鉄拳3スーパーキャロット名人位争奪戦」と題されたこの広告、いわゆる大会の告知がこういったカタチで宣伝されることは実に珍しいことで…というわけで、2月7日の土曜日にちょっと京都まで取材しにいってきました。

この大会を企画した「ナムコ・ワンダータワー京都店」は、地下1階から地上6階までがすべてアミューズメントという巨大店舗で、女性客でも安心して遊べる明るい雰囲気が特徴。6階のイベントスペースがあり、ここで大会が催されました。

大会のルールは、参加者を3ブロックに分けてトーナメントを行い、各ブロック代表者3人によるリーグ戦で名人を決定するというもの。この日の参加者は56人。メストに広告を出しただけに、通常の大会の5割増しの人数と関西圏の強者どもが集結したそうです。

大会の結果は、京都随一のレイ使いといわれる「雑賀」さんが、わずかのポイント差でリーグ戦を勝ち抜いて優勝。ちなみに僕もジュリアで参戦しましたが、残念ながらブロックの準決勝で負け…。まあ、これはこれで良しとして肝心の大会内容の解説にいこう。

まずキャラクター使用率は仁がダントツでトップ。プレイヤーのレベルも安定していて最速風神拳はもちろんのこと、試合中に鬼八門1段目キャンセルを使う上級プレイヤーがいたことにはちょっと驚き。また仁に限らずデフォルトキャラはまんべんなく参加していたが、タイムリリースはやはり少なめ。ジュリア・ブライアン・オーガあたりは、ひとりずつしかいなかった。

次は戦術面。まず印象に残ったのは、強力な中・下段攻撃で2択を仕掛けるよりも、ワンツーや左アッパーといった細かい技で相手を固めていく戦法が関西の芸風だということ。ただし「固め」を重視した戦法を好むわりには、ちょっとディフェンスに問題があるような気もした。というのも中段の浮かせ技を警戒するあまり、立ちガードがディフェンスのメインになっていて、それで一気に押されてしまうといった状況が数多く見受けられたからだ(上位陣は別)。

確かに立ちガードしていれば浮かされることもないし、仮に投げられたとしても投げ抜けである程度対応することができる。しかし技の発生が遅いキャラで細かい連携を切り返すためには、相手の上段攻撃をしゃがんでスカすことが必要だ。偉そうに書いてしまったが、心当たりのある人は考え直してみたらいかがかな?ま、京都取材の印象はこんな感じです。



大会は予想以上の盛り上がり。俺も盛り上がりたかった…。

次回の「どげな感じ」は…?

鉄拳3の盛り上がりはまだまだこれから…ということでお贈りしたこのページ。どげな感じだったでしょうか。次回はたぶんないので、お便り・質問などは無用です(ウソ)。



主催／株式会社バンプレスト・共催／株式会社新声社・協賛／キングレコード

★予選開催店舗は全部で16店★

のマルゲ屋全店をはじめ有名TVゲームショップで予選会を行うぞ！開催日とお問い合わせ先は以下の通り！

九十九電機ソフト8号店
開催日　3／8日（日）
住所　東京都千代田区外神田3－14－9
電話　03－3251－0099

カメレオンクラブ用賀店
開催日　3／8日（日）
住所　東京都世田谷区用賀4－13－3
電話　03－3708－3784

カメレオンクラブ久米川店
開催日　3／8日（日）
住所　東京都東村山市栄町2－4－1　グラントルム壱番館1F
電話　0423－92－5061

カメレオンクラブPATあやせ店
開催日　3／8日（日）
住所　神奈川県綾瀬市寺尾中1－4－70　PATあやせ内
電話　0467－70－3338

カメレオンクラブ千歳烏山店
開催日　3／8日（日）
住所　東京都世田谷区南烏山5－11－3　トモエビル5F
電話　03－3309－7431

マルゲ屋仙台店
開催日　3／8日（日）PM2：00から
住所　宮城県仙台市青葉区中央4－9－13　仙台ホリビル1F
電話　022－712－4787

マルゲ屋東京荻窪店
開催日　3／8日（日）PM2：00から
住所　東京都杉並区荻窪5-30-12　グローリアビル2F
電話　03－3392－8231

マルゲ屋大阪梅田店
開催日　3／8日（日）PM2：00から
住所　大阪府大阪市北区芝田1－4－8　北阪急ビル内1F
電話　06－359－7751

TVパニック三宮店
開催日　3／14日（土）PM2：00から
住所　兵庫県神戸市中央区三宮町1－8－1　サンプラザビル3F
電話　078－391－0804

メッセサンオー本店
開催日　3／15日（日）
住所　東京都千代田区外神田3－14－8
電話　03－3255－3452

マルゲ屋大阪上六店
開催日　3／15日（日）PM2：00から
住所　大阪府大阪市天王寺区上本町6－3－31うえほんまちハイハイタウン1F
電話　06－775－9348

マルゲ屋名古屋名駅店
開催日　3／15日（日）PM2：00から
住所　名古屋市中村区名駅4－4－19　ミスズビル2F
電話　052－583－2970

マルゲ屋札幌店
開催日　3／15日（日）PM2：00から
住所　北海道札幌市中央区南二条西1－1　宮本ビル2F
電話　011－233－0238

マルゲ屋池袋店
開催日　3／15日（日）PM2：00から
住所　東京都豊島区東池袋1－15－1　真下ビル2F
電話　03－3986－7891

マルゲ屋神戸三宮店
開催日　3／15日（日）PM2：00から
住所　兵庫県神戸市中央区小野柄通6－1－9　富士ビル2F
電話　078－272－5011

マルゲ屋神保町本店
開催日　4／4日（土）PM2：00から
住所　東京都千代田区神田神保町1－26　新声社ビルB1F
電話　03－3293－9325

決勝大会は4月5日〈日〉マルゲ屋荻窪店にて開催!!

■予選の上位者には速攻グッズをプレゼント！
予選参加希望の方は店舗に直接お申し込み下さい。

更に3／21日（土）3／22日（日）に幕張メッセで開催される東京ゲームショーでも予選会を行う予定！場所はもちろん新声社ブース！

グッズプラザ　ストライカーズのCDは、かなりいいっす

GOODS PLAZA

書でウワサの天下無敵のゲームアイテム

スーパーリアル麻雀トレーディングカード



スーパーリアル麻雀トレカは、都合により発売を延期いたします。皆様に多大なご迷惑をお掛けいたしますことをお詫びいたします。
正式な発売日は、次号にてお知らせいたします。

1BOX　価格4946円　送料：500円　通販番号：ST－37B

Sリアル麻雀トレカバインダー

■SNKトレカバインダーに続き、リアル麻雀トレカバインダーも発売。表紙イラストは田中良先生によるP`sギャルの集合イラスト。今回もバインダー用に作られたスペシャルカード付き。

3月2日発売

スーパーリアル麻雀トレカオフィシャルバインダー　価格2310円　送料：E　通販番号：ST－38

速攻生徒会

サターン専用格闘ゲーム

読サビorマルゲ屋で購入すると、こんなキーホルダーがついてくる





攻略本も揃えて買おう



■通常技コンボ、通称「ソニックコンボ」や、どんな技でもキャンセルできてしまう鉄腕必殺技など、プレー感は原作に負けず劣らず超爽快。キャラクターの声も、原作ファンならお馴染みの、あの方々が担当しているのだ。読サビかマルゲ屋で購入すると、左上のガンダー丸キーホルダーが付くのだ。

サターンソフト速攻生徒会　価格7140円　送料：H　通販番号：T－20611G

速攻生徒会ガイドブック　価格1029円　送料：E　通販番号：GMC－116

GAMEST VIDEO

■檜山修之、半場友恵、千葉一伸をナレーターに迎え、最強クラスの技と映像を収録した熱いビデオが誕生。友情の深さを思い知るのだ。



私立ジャスティス学園ビデオ
価格6825円　送料:H
通販番号:GV－42

私立ジャスティス学園

3月20日発売予定予約受付開始

FAX専用

■TOSHIBA　EMIの新作恋愛シミュレーション「ずっといっしょ」がトレカになったのだ。ゲーム中に使用されているイラストはもちろん、キャラクターデザイナー自らの手になる描き下ろしの水着カード（しかも、女の子全員分）も入っているという豪華っぷり。期待大なのだ。



1BOX　価格4946円　送料：500円　通販番号：EMI－1B

ずっといっしょトレカ



■アニメを観たらテレカもどうぞ買ってください。

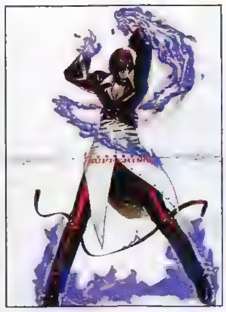


大運動会SEAテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:IP－1

大運動会SKYテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:IP－2



草薙京複製原画集　BURNING
価格1260円　送料:E
通販番号:SS－192



八神庵複製原画集　SUFFERING
価格1260円　送料:E
通販番号:SS－186



八神庵複製原画集　Side2Rough
価格1260円　送料:E
通販番号:SS－191



七瀬葵複製原画集　神ノ童
価格2100円　送料:E
通販番号:SS－196



■このバインダーには、表紙イラストのカード（非売品）が付いているのだ。

SNKトレーディングカードオフィシャルバインダー
価格2310円　送料:E
通販番号:SS－193

七瀬葵 バインダー&ノート用紙



ナコ&リムバインダー
価格1575円　送料:F
通販番号:SS－189



七瀬葵リフィール　ナコルルルーズリーフバインダーノート用紙
価格525円　送料:E　通販番号:SS－195

■ノート用紙は、A4サイズで30枚セット。もちろん、バインダーに合わせて作ってあるのだ。

これでほんとにラストチャンス

■3月末日までに購入すると、天獅子悦也先生とるりあ046先生がそれぞれ描いたイラストのビリーテレカ、特製フリーケースが付いてくる。



ビリー革ジャン　価格52290円　送料:E　通販番号:SS－173

SAKURA CHUN-LI



春麗　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C－184



さくら　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C－183

STRIKERS 1945II・STRIKERS 1945　CD

■ＳＥコレクションなどを収録したボーナストラックを含む全35曲が、キミの脳髄を張り付き撃ちでブルブル。超聴きて〜っと思っても、そんじょそこらのＣＤ屋さんじゃ、このＣＤは売ってないのだ。手に入れるためにはマルゲ屋に行って購入するか、読サビの通販を利用するかの２つに１つ。インナーには、ゲーメストが行った開発者インタビューも掲載されているぞ。

STRIKERS　1945II・STRIKERS　1945　CD　価格1890円　送料:E　通販番号:SGCD－0001



ゲ屋と読者サービス部だけの限定販売

goods plaza

マルゲ屋&読サビNEW GOODS

■コスパさんのオリジナルグッズの特集っす。
このページの商品で、サイズの指定ができるものに関しては、**[COSC-1097 M/L]**というように、商品番号の後にサイズが記入されています。ご注文の際には**[COSC-1097 M]**というように、ご希望のサイズのみを記入してください。

1450×900ミリ



初音ビッグタオル
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1099 M/L



TO HEART(あかり)
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1098 M/L

To Heart



TO HEART(マルチ)
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1097 M/L

■パソコンゲームを嗜む者なら知らぬ者はいないという、リーフの2大タイトル「To Heart」と「痕」の新商品。特にビッグタオルとHMX-12のTシャツは高人気が予想されるので、注文は急ごう。



TO HEART(HMX-12)
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1099 M/L

痕

コスチューム&アイテム サイズの目安

S	身長155〜160cm	ウエスト58〜62cm
M	身長161〜166cm	ウエスト63〜67cm
L	身長167〜172cm	ウエスト68〜72cm
XL	身長173〜178cm	ウエスト73〜77cm



マチュアコスチュームセット
価格36540円　送料:E
通販番号:COSC−1076 L
セット内容：上着、ベスト、ワンピース

バイスコスチュームセット
価格36540円　送料:E
通販番号:COSC−1077 L
セット内容：上着、ベスト、ワンピース



リムルルコスチュームセット
価格52290円　送料:E
通販番号:COSC−1092 L
セット内容：
上着、パンツ、ベルト、手甲



ナコルルコスチュームセット
価格52290円　送料:E
通販番号:COSC−1091 L
セット内容：上着、パンツ、ベルト、手甲



草薙京ジャケット
価格36540円　送料:E
通販番号:COSC−1082 S/M/L/XL

草薙京グローブ
価格10290円　送料:E
通販番号:COSC−1078
京バッジ付き





ユンキャップ
価格3990円　送料:E
通販番号:COSC−1103 F



ユンコスチュームセット
価格36540円　送料:E
通販番号:COSC−1101 S/M/L
セット内容：上着、パンツ、手甲





ヤンコスチュームセット
価格36540円　送料:E
通販番号:COSC−1102 S/M/L
セット内容：上着、パンツ、手甲

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20〜30日ほど、代引きの場合７日ほどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。
●カタログをご希望の方は、190円切手を同封した封書で、「読者サービス部カタログ」係までお申し込み下さい。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



郵便払込通知票でご注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：ビリー革ジャン（E）　1個……500円
春麗フィギュア（G）　1個……800円
ジャスティスビデオ（H）　1個……無料
以上の商品を注文された場合の送料は1300円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00150-4-98420

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがマルゲ屋なのだ。現在マルゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のマルゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。



☆いつのまにかネタ不足がネタになっているこの現状…前代未聞？（そーでもない）

マルゲ屋東京ゲームショーに参加決定！イベント先行を見逃すな！

天下一ゲーマーの店 マルゲ屋瓦版

こんちゃー！メルティです。3月はひな祭りにホワイトデーと女の子のための日が多いよね！ってことでわたしにもみんなの愛を分けてね。

東京ゲームショーでもマルゲ屋にいらっしゃーい！

3／20〜3／22に幕張メッセで開催される東京ゲームショーにマルゲ屋が出店することになりました。

当日はゲームショー先行グッズやスペシャル福袋をはじめとして、スーパーボリュームな内容なので是非寄ってくださいね。またさらに詳しい情報は次号の瓦版でドドドーン！と発表するのでチェックのほうをよろしくなのだ。

春はマルゲ屋コーナーづくしだ！

●速攻生徒会コーナー

1月29日にサターン版が発売され好評を得た速攻生徒会をさらに知っていただこうってことで、マルゲ屋が総力をあげての「速攻コーナー」を設置しちゃいました。

月間イベントも各店にて好評開催中！ミニイベントなど中心に行ってますので是非参加してね。

●小森まなみコーナー

荻窪店で大好評の小森まなみコーナーが全店でメイクコーナーされます。

ゲームショーでは新作Tシャツやテレカなどが発売予定ぃ。なのでファンならずともゲットしてして！

G-Model荻窪店X-DAY間近！

やっとこさ荻窪の新ブランドマーク？G-Model荻窪店のオープン日が決定しましたのでお知らせしちゃいます。

★グランドオープン
3月21日(土) AM10時

プレオープンはもっと早めになるので一度のぞいてみてくださいね。

マルゲ屋からのお知らせ
マルゲ屋3月の定休日は9日です。（梅田店のみ15日）

イベント表

3／1（日）	神保町店	マーヴルvsカプコン大会
	大阪上六店	SS速攻生徒会大会
	名古屋名駅店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	札幌店	PSサイキックフォース大会
	仙台店	ジャスティス学園大会
	池袋店	マーヴルvsカプコン大会
	東京荻窪店	バトライダー大会（ライジング協賛）
	神戸三宮店	月華の剣士大会
3／8（日）	神保町店	鉄拳3大会
	名古屋名駅店	サムライスピリッツ天草降臨大会
	札幌店	ストⅢ2ndインパクト大会
	池袋店	マーヴルvsストリートファイター大会
	神戸三宮店	ストⅢ2ndインパクト大会
3／15（日）	神保町店	月華の剣士大会
	仙台店	ティンクルスタースプライツ大会
	東京荻窪店	月華の剣士大会
	大阪梅田店	定休日

強力商品

■PS版 ひざの上の同居人（パートナー） 3/12発売予定

略して「ひざパ」このソフトは「猫マニア」必携（命令）！特典も豪華なので予約すべし！

■東京ゲームショー先行グッズ！

ショーで登場の新グッズも続々入荷予定だ！

- うたたねひろゆき モリガンポスター＆リリスポスター
- 伊藤真美 複製画集
- 七瀬葵 ジグソーパズル

耳より情報!! トレカ

■第一回トレカ交換会
3月8日(日)神保町店
PM1時〜PM3時

今巷で大流行のトレカですが、1人ですべてコンプリートするのは至難の業！ってことでトレカの交換会をマルゲ屋でやっちゃおうと企画されたイベントなのです。第一回の対象はメインで「SNK」、「アリスコレクション」の予定。他のカードももちろんOK！トレカの輪を広げてほしいゾ！

マルゲ屋日記

2/8 神保町店
鷹岬諒先生サイン会



鷹岬先生はいつも来てくれた一人一人と作品について話し合う。

速攻生徒会 マルゲ屋全国予選大会

●3／1 仙台店、東京荻窪店、大阪梅田店
●3／15 大阪上六店、名古屋名駅店、札幌店、池袋店、神戸三宮店
●4／4 神保町店
※予選優勝者は4／5(日)の決勝大会への出場権が与えられます。

3/30号 ゲームイベント 優先券

フェアスケジュール

3/14
「ザ・ホワイトデー」

2/14のバレンタインデーと「表裏一体」、「月と太陽」と言われる和製イベントホワイトデーに女性限定でプレゼントフォーユーな企画です。

当日、ご来店の女性の方に素敵なプレゼントをもれなくあげちゃいます（女装の方にもチャンス有？）のでどんどん来てね。

■神保町本店
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

■池袋店
〒170-0013 東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00〜21:00

■大阪上六店
〒543-0001 大阪市天王寺区
上本町6-3-31うえほんまち
ハイハイタウン1F TEL.06-775-9348
営業時間 11:00〜19:00

■神戸三宮店
〒651-0088 神戸市中央区
小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00〜19:00

■札幌店
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:00

■名古屋名駅店
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:00

■大阪梅田店
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00〜19:00

■東京荻窪店
〒167-0051 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 11:00〜19:00

■仙台店
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:00

いいですわ、アレ。

WORKS THE MOMENT

DISC BOX

今号の新譜情報

侍魂～サムライスピリッツ～ ドラマCD



3月4日発売

ポニーキャニオン
CD：PCCB-00300
価格：￥2548（税込み）

TBS系列で放送されているラジオ番組「子安、氷上のゲムドラナイト」の中で流れているドラマがCDになった。今回の中身は最新作の「侍魂」からで、消息を絶ったナコルルの声が風によって運ばれてきたところから始まる。ドラマ自体は放送されたものを再編して収録しているのだが、なんと放送されていないシナリオも含んだ完全版となっているところに注目！ラジオ予告＆ガイダンスもあるぞ！

グラディウス ～リミックス～



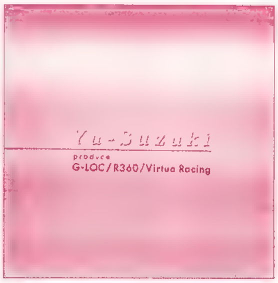
発売中

コナミ/キングレコード
CD：KICA-7840
価格：￥2447（税込み）

ゲームミュージックとクラブミュージックをミックスさせたサウンドをリリースしている「コナミックスレーベル」の第3弾が発売された！その題材はコナミが誇るシューティングの名作、「グラディウス」である。

過去に多くのリミックス版が発売されてきたが、今まで以上にゲームのデジタル音を生かしたリミックスになっているのがこのCDの聴きどころ！曲数は全部で6曲収録されているぞ！

G-LOC/R-360 VIRTUA RACING



発売中

マーベラスエンターテイメント
CD：MJCAX-00012
価格：￥2310（税込み）

セガ体感ゲームの生みの親、「鈴木裕」氏が世に送り出したゲームをCDにしたシリーズの第5弾が発売される。今回の中身は、エアバトルものの「G-LOC」、究極の体感マシン「R-360」、そして記念すべきセガ3DCGボード「モデル1」第1作目となったドライブゲーム「バーチャレーシング」の3タイトル！総曲数41はこれまたたっぷり！なおCD-EXTRA仕様でサターン版映像も収録されている。



今回はノート用紙風

ずるずる

2月の初旬にスキー検定の1級受験の事前講習を受け持つことがあったんだけど（受講者9名）、そのうち7名が受験して3名が合格！過去にも何回か受け持つことがあったけどこれだけ合格者が出た（1級って難しいからね）のは初めて！直前で滑りがそう変わるものではないけど欠点を隠せば合格できるんだよね！うれしかったです！

TOP10 2/1～2/15 ㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	―	128	私立ジャスティス学園サウンドトラック	SP	CPCA-1002	￥2000
	2	―	120	月華の剣士アレンジトラック	PC	PCCB-00301	￥2427
	3	―	88	侍魂64サウンドトラック	PC	PCCB-00283	￥1456
	4	―	78	Dream of you…/ 館林見晴	KR	KICA-7832	￥2913
	5	―	72	ときめきメモリアル 虹色の青春 forever vol.1	KR	KICA-7841	￥2718
	5	―	72	アフターバーナー2	ME	MJCAX-7	￥2200
	7	―	65	バイオハザード2サウンドトラック	SP	CPCA-1001	￥2000
	8	―	50	センチメンタルグラフィティVol.2	NA	NECG-15002	￥1456
	9	―	48	沙羅曼蛇リミックス	KR	KICA-7819	￥2330
	9	―	48	ギース・ハワード	PC	PCCB-275	￥1456
ビデオ BEST10	1	1	465	怒首領蜂	SS	GV-39	￥5800
	2	2	210	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SS	GV-41	￥6500
	3	3	90	ヴァンパイアセイヴァー	SS	GV-40	￥6500
	4	4	85	バトルガレッガVT	SS	GV-27	￥5800
	4	9	78	鉄拳3 Act.2	SS	GV-38	￥5800
	6	6	78	レイストーム	SS	GV-30	￥5631
	6	4	62	鉄拳3 Act.1	SS	GV-37	￥5800
	8	―	50	バーチャファイター3 結城晶	CO	COVC-4879	￥2800
	9	8	45	ストリートファイターⅢ	SS	GV-36	￥4800
	9	6	40	X-MENvsストリートファイター	SS	GV-31	￥5800

PC:ポニーキャニオン KR:キングレコード VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社 TE:東芝EMI RE:メディアレモラス TA:タイトー（ZUNTATA）
CR:コロムビアレコード BM:BMGビクター NA:NECアベニュー
WS:ワンダースピリッツ ME:マーベラスエンターテイメント BV:バンダイビジュアル

CD&ビデオトップ10

CD編

今回は順位がガラリと変わった。注目はカプコンからの新レーベル「セルピュータ」から発売された1位のジャスティス学園と7位のバイオハザード2。新レーベル発足から早くもランクインしてきました。これからの展開が気になるところ。

ビデオ編

「怒首領蜂」が強い、強い！なんと2位のザ・キング・オブ・ファイターズ'97をダブルスコア以上のポイントで引き離した！しばらくはトップをキープするのは確実だろう。

そのほかのタイトルはCDランクと相対的に順位の変動は特に見られないようだ。

國府田マリ子特集！

2月25日にはなんと國府田マリ子さんのシングルとアルバムが同時に発売されました！まずはその2タイトルからアルバムを紹介しよう！

今まで発売されたシングルはもちろんのこと、ユーミンのカバー「まちぶせ」から、「ママレードボーイ」のテーマ曲「MOMENT」などマリ子さんのファンが大満足していただける16曲が収録されている！

価格は3059円（税込み）



My Best Friend
CD:KICS-7610

続いてシングルの紹介をしていきましょう！

今回のシングルは、そのタイトルと同じ映画の主題歌で（3月公開！）な、なんとマリ子さん自身が映画初出演、そして初主演している！

声優や歌手としての顔を持つマリ子さんが今度は役者にもチャレンジ！歌だけでなくその演技にも注目したいところ！新しいマリ子さんが見られそうです！

価格は1020円（税込み）

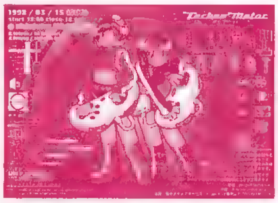


Looking For
CD:KIDS-7603

エレクターを購入！

イベント情報

unformat sec:02
TECHNO ONLY DANCE PARTY



3月15日(日) 開催

場所：新宿ロックウエスト
時間：12:00～18:00
参加費：￥2500（1Drink）
※フライヤー及び、この号を持参の方は500円割引
DJ: EMPTY(E-nation)
SUMMARI(mmub)
WAT(loop2)
VJ:CONAE(mmub)
協賛：電子メディアサービス
交通：JR新宿駅西口より徒歩3分
問い合わせ先：
048-467-6289/E-Nation

当日は更衣室を用意しますので、コスプレの方歓迎！平服の方ももちろん大歓迎です！
また当日は18歳以下の方はご入場できませんので予めご了承下さい。

NEO GEO DJ STATION LIVE'98



3月18日発売

ポニーキャニオン
CD：PCCB-00307(2枚組)
価格：￥3360（税込み）

SNKのキャラクターが総出演する人気のCDシリーズ「NEO GEO DJ STATION」のライブステージが1月17、18日に行われたのですが、そのライブを収録したCDがなんと2枚組で発売されることが決定！
オールスターキャスト声優陣プラスSNK新世界楽曲雑技団による歌とドラマの2時間半のライブが余すことなく入ったこのCD！ここからまた新しい展開が生まれそうな予感が…。

ブレイジングスター



3月18日発売

ポニーキャニオン
CD：PCCB-00306
価格：￥1529（税込み）
初回特典：
スーパーピクチャーCD

あの「パルスター」の続編にあたる横スクロールシューティング「ブレイジングスター」のオリジナルVGM集が発売される！この曲の作曲は「パルスター」から引き続き藤田晴美さん、藤田靖明さん（主にSE）が担当。シューティングの主流の熱いサウンドではなく心地よいサウンドがまたいい。19曲プラス未使用曲2曲にSE付きです！

beatmania リミックス



発売中

コナミ/キングレコード
CD：KICA-7851
価格：￥2447（税込み）

コナミックスレーベルが2月21日に2タイトル発売されたわけだが、1つは先程の「グラディウス」もので、もう1つがこの「beatmania」である！今までのゲームとは一風変わったこのゲームは、プレイヤーが自ら曲を作り出す（合わせていく）もの！手軽にDJ気分にさせてくれるものなのだが、そんなゲームのリミックス版が出るのだ。
このCDでバッチリサウンドを覚えれば…注目されるはず？

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

イベントでの販売が順調なサークルは、通販で本を売る必要はない。ゆえに一部のサークルのものを除き、通販売りの本は、イベントで売れ線の本とは層がややズレる。ならばこそ、イベント売りでは派手にいかないが、読む価値のある本、という観点も、このコーナーにはあったりする。

投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、4月15日発売号締め切りは3月5日、4月30日発売号締め切りは3月20日必着です。

☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。『○月△日発売号までに掲載希望』と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「4月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

ヴァルキュリエ



深海螺針儀発行B5判28頁オフ表紙2色。300円の無記名小為替＋190円切手で。

「シリーズ全ての変遷がわかるワルキューレ武装研究本」

絵を提示すべきところを文章で述べている点や、シリーズの流れを追っての意味付けの弱さなど、技術的に不慣れな部分が目立つ。しかし総じて、丁寧に、愛をもって作ってあるところは好感が持てる。

（〒114-0014 東京都北区田端1-19-2-302 松田方「S」係）

on the BIG APPLE

タイムマシンファクトリー しろがね隆乃発行B5判32頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替＋210円切手にて。

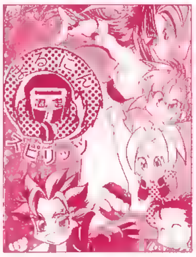


「アレックスの魅力を徹底解剖。イラスト＋トーク＋漫画です」

本全体の構成が甘いため、読者の心を誘導していく方向が定まっていないのが弱点だが、各ネタごとの質は高く漫画もトークも読める。

（〒264-0021 千葉県千葉市若葉区若松町182-134 近藤正子）

まるにんスピリッツ



銀神屋発行A5判36頁オフ表紙グラデ。300円の無記名小為替＋140円切手にて。

「お子様風間兄弟と服部一家の心温まらない交流コメディ」

小学生年齢のころの風間三兄弟と真&勘&半蔵父さんとの交流エピソード。各キャラの性格がそれぞれ描けてて良い。絵柄はややクセがあるものの、かわいく描けている。

（〒243-0807 神奈川県厚木市金田306-1 パークサイド清水101 森屋桐子）

夜間飛行

趣味なんです発行A5判84頁オフ表紙2色。700円の無記名小為替にて。

「旧キャラがやたらと出しゃばっている風間仁メインの鉄拳3本」

仁の人となりを描く1本目。仁をからめミシェールの一八への思いを描く2本目。一八と平八の関係を描いた3本目の三本立て。ここの作品にしてはあっさり味で長さも手頃。

（〒192-0051 東京都八王子市元本郷町3-6-19 菊地智子）

月に吠える



ウゴウゴ・ルーガ発行B5判72頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替＋240円切手にて。

「ジェダ×ガロ中心ガロン本。有明がガロン本で一杯になるようにと願って（慟哭）」

救済者ジェダと呪いからの救いを求めるガロンとの邂逅。唐突なガロンの心の変化と、アングルを含めて変化のないジェダのアップなどに改善の余地アリだが、すっきりしたペン線、慣れたコマ割りなど、質は高い。H度は低め。

（〒335-0003 埼玉県蕨市南町1-16-3 井口文枝）

MASTER of ICE



百戦百勝百KO！発行B5判144頁オフ表紙カラー。1200円の無記名小為替で。

「サイキックフォースのキースのオリジナルストーリーモード本です。鈴木入り」

キースが勝ち抜いていく過程を、1キャラごとに執筆者を変えながら追っていく。執筆陣は全般的に実力不足な感は否めないが、厚い一冊の本に芯が通っていて読める。

（〒807-13 福岡県鞍手郡鞍手町中山2446-163 庄村方 くわやあらた）

コスプレ総論

なぜ発行A5判88頁オフ表紙カラー。600円の無記名小為替＋270円切手にて。

「マニュアルではなく、現実としてのコスプレを分析する硬派な本」

誰に、何を目的として読ませるのか、という視点が欠落気味な文章なのが弱点だが、精神面からコスプレをレベルアップするのに役立つ本。

（〒227-0034 神奈川県横浜市青葉区桂台1-12-9 秋元美由紀）

ひとりぼっちの戦争



スタジオALIVE発行A4判28頁オフ表紙2色。400円の無記名小為替＋240円切手で。

「愛にすべてをなFFT。ギャグとシリアスです」

もう少しストーリーの動く『漫画』が欲しいが、絵はうまいし、作りも丁寧。気持ちディリータ♡…ラムザっぽい。

（〒185-0011 東京都国分寺市本多1-4-14-301 大峡和歌子）

Lovers change fighters. cool



ハッタリ天国内関屋発行B5判60頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替＋240円切手にて。

「テリー×キム中心です。京受・キム受の好きな方に」

それぞれ複数いる、京、庵、キムが、おのおの別に本名をもつ別人という設定は面白いが生かせていない。見せたいものの厳選と、説明方法、演出に工夫をしよう。16禁。

（〒569-0853 大阪府高槻市柳川町2-9-5 末田方 中田智恵子）

けものけ通信4



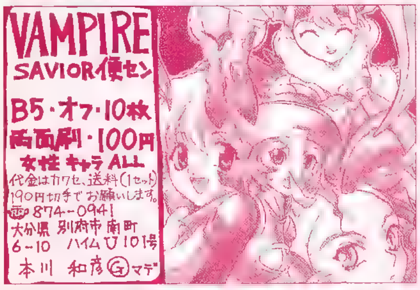
関西ケモノ連合発行B5判36頁オフ表紙カラー。700円の無記名小為替＋310円切手にて。

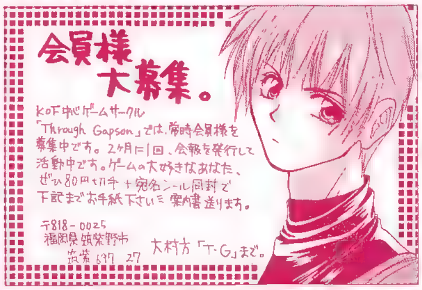
擬人化ピカチュウとのH漫画のほか、オリジナルケモノ娘のイラスト&H漫画。18禁。

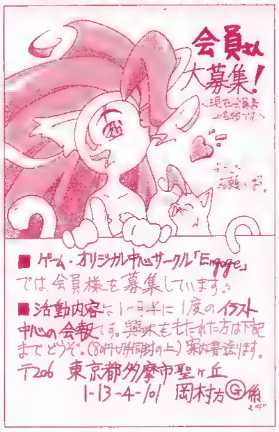
（〒566-0024 大阪府摂津市正雀本町2-22-31 かおり荘21号室 森健）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

伝言板



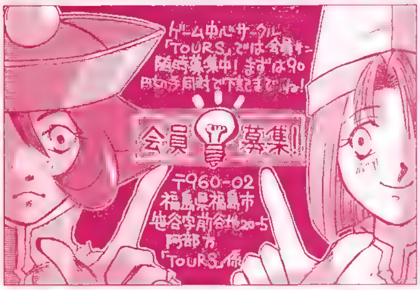




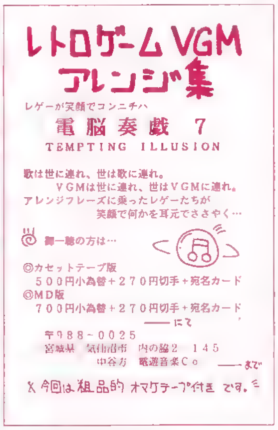










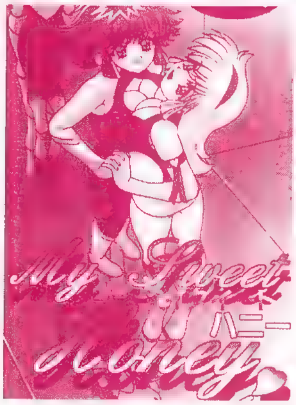




コミック同人誌専門店 Dブックス

アニメ・ゲームのCD・ビデオ・LD・テレカ・セル画……何でもバンバン買います。

宅急便かゆうパックで神保町店に送って下さい。現金書留もしくは銀行振込にて代金をお支払いいたします。



マイスィートハニー ¥3,800

既刊ビデオ絶賛発売中!

魔女っ娘騎士 ザ・ムービー	¥4,500
激沈!	¥3,300
サクラ満開	¥3,300

※送料込み

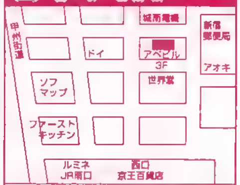
同人アニメビデオ通販開始!

住所・氏名を書いた宛先シール2枚と商品名及び、商品価格分の無記名郵便小為替にてご注文下さい。

●同人誌委託販売承り中!!
●アニメ・ゲームグッズ販売
●コミック同人誌買い取り
●コミック同人誌販売
●美少女フィギュア販売
●Hコミック買い取り

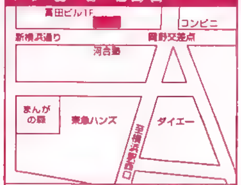
通販カタログあります。
住所・氏名を書いた宛名シール2枚と500円分の無記名郵便小為替にてご請求ください。

Dブックス 新宿店



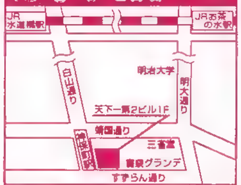
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-7 アベビル3F
(どんどん隣り、城南電機前、黄色い看板が目印)
TEL.03-3348-0887

Dブックス 横浜店



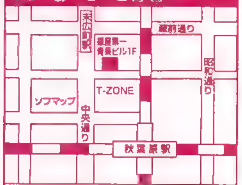
〒220 横浜市西区岡野1-9-9冨田ビル1F
(岡野交差点すぐ、黄色い看板が目印)
TEL.045-316-7733

Dブックス 神保町店



〒101東京都千代田区神田神保町1-11-2天下一第2ビル3F
半蔵門線 三田線神保町駅すずらん通り出口より徒歩30秒 1Fビデオ屋
TEL.03-3295-0295

Dブックス 秋葉原店



〒101 東京都千代田区外神田4-6-10
銀座第一青果ビル1F (とんかつ屋となり)
TEL.03-3256-0560

ふと思ったんですけど、なんでLD－BOXってあんなに高いんでしょうねぇ？プレス代はCDとそう変わらないと思うんですけどねぇ…情報求む！まぁそれはともかく、先日ついに『里見の謎』を発見しまちた。早速値段をチェック、チェック。ぐはっ…定価でやんの…。

プレゼント

いきなり主演で銀幕デビュー

98年はマリ姉で決まりでしょ！

最近はラジオにコンサートツアーにと八面六臂の活躍をみせる國府田マリ子さん。そんな彼女のベストアルバム『My Best Friend』と、ニューシングル『Looking For』が2月25日に発売になったことをみんな知っているかな？

このベストアルバムは、今までのシングルはもちろんとして他のレコード会社作品を含む全16曲を収録している強力盤だ。そして同時発売のシングルは、初出演で初主演となる映画『Looking For』の主題歌となっている。この2枚は彼女の歴史といっても過言ではないだろう。ちなみにベストアルバムは3059円（税込み）、ニューシングルは1020円（税込み）でキングレコードから発売されている。迷わず買おう。



さて、今回は発売を記念して作られたオリジナルテレカを5名にプレゼントするぞ。欲しい人はハガキに住所・氏名・年齢・このコーナーへの意見を記入して、インフォメ『やっぱマリ姉っしょ！』係まで応募するのだ！。

…映画は早いところでは3月14日から公開されるぞ。期待して待つべし。

OTHERS

もう一波乱起きる!?

みんなで競走馬を育てよう

最近やっと沈静化してきたキーチェーンゲーム熱。今回はその中でもう一波乱よびそうなアイテムを紹介しよう。

あえて呼ぶならば、競走馬育成シミュレーションともいうべきこの『ダービーボール』、今までのキーチェーンものとはひと味違う。液晶の中で育成する馬は、世話や訓練の仕方により様々な能力や性格に成長し、調教を重ねるほど、より速く、スタミナを持った馬に育っていく。しかも、育成した馬はレースに出走させることもできる。しかし、この『ダービーボール』の一番のウリは、光通信が可能である点だろう。このシステムにより、他のプレイヤーの育てた馬と1対1のレースが行えたり、交配して次世代馬を誕生させることができるのだ。

デザインも斬新なこの『ダービーボール』、3月20日にイマジニアから2480円（税別）で発売されるので、波に乗り遅れないためにも、見つけたら即GETだ。



EVENT

加藤洋之＆後藤啓介作品集

「夢帽子 before and after blue」遂に発売！

ゴカトーさん（BY高田明美先生）ファンに朗報！あのマンガ家兼イラストレーターにして猫&かものはし愛好家（長い？）の加藤洋之&後藤啓介氏初CD－ROM作品集が、現在好評発売中だ。発売元はバンダイビジュアル。

このCD・ROMは、ただの画集とは一風変わった仕上がりになった。それは、絵の羅列ではなく、6人の女性の夢の世界を通過する中で、イラストの世界を体験する形となっているからだ（ギャラリーもある）。さらに、イラストだけではなく、音、言葉などが絵に融合する形になっている。

例えば、「ミュージックセラピスト」では音をトッピングすることができる。様々な音をイラストに託してあり、「音を触る」感覚が楽しめるようになっているのだ。また、「飛行少女の夢」では、飛ぶ猫を触ることで「言葉を触る」感覚が体験できる。そう、このCD－ROMは「世界を触る」という感覚に満ち溢れている。実際に『触って』みて、感じてほしい。



MACとWin95のハイブリッドCD・ROMだ。

EVENT

高校生限定！

CGコンテストに挑戦しよう

マルチメディアと音楽の専門学校である「東京ミュージック&メディアアーツ尚美」で、高校生限定のCGコンテストが開催されることになった。

これは、日本シリコン・グラフィックス・クレイ社の協賛を得て行われており、映画「タイタニック」や「もののけ姫」でCG製作に使用されたものと同じマシンを使用してのコンテストとなる。この際、無料で講習を受けることができるというのが最大の魅力であろう。

参加資格は「高校生である」という点のみだ。CG制作の経験が全くないという人でも問題はないので、思い切って参加してみてはどうだろうか。ちなみに、先着で50名、参加費は無料、そして優勝者には豪華賞品が用意されているとのことだ。

CGに興味がある人は、ぜひ参加してみるといいだろう。

君の眠れる才能が花開くかもよ!?

●日程：3月28日～31日
●応募方法：ハガキに住所・氏名・電話番号・在学高校名・学年を明記して、東京ミュージック&メディアアーツ尚美「高校生のための初めてCGコンテスト」係までFAXで申し込む。
●FAX番号：03・3812・9248
●応募締め切り：3月16日
●問い合わせ：03・3816・6731

OTHERS

夜間部開講

総合学園ヒューマン・アカデミー

ゲームスクールで授業を受けてみたいという人に朗報だ。あの総合学園ヒューマン・アカデミーが東京校に続き、福岡校でもゲームクリエイター養成講座の夜間部を開講することになったのだ。

開講されるのは『ゲーム企画プロデビュー塾』、『3DCGアニメーション』、『キャラクターデザイン』の3講座。それぞれ週に1～2回行われ、3～5カ月の間継続される短期集中講座となっている。

『ゲーム企画～』講座は、実際にゲームソフト制作を手がけている方を講師に迎えて行われ、優秀な企画はタイトル化されて発売されることもあり得るとのことだ。そして『キャラクターデザイン』講座では現役漫画家を迎えて行われるので、その道のプロの話を聞きたい人は参加してみてはどうだろうか。

社会人や大学生だけでなく高校生でも受講できるので思い切って参加してみよう。

●問い合わせ：ヒューマン・アカデミー福岡校
0120－49－1055
担当：吉田

OTHERS

未来へはばたけ

生徒による作品発表会開催

未来のゲーム業界を背負って立つ若者たちが集うゲーム専門学校。その中でも優秀な人材を輩出し続ける「デジタルエンタテインメントアカデミー」で、1月29日、30日と学生たちによる制作発表会が開かれたぞ。メインとなったのは2年生のチーム制作作品。2年間の学習の成果を存分に振るった力作がズラリと並んだ。3Dポリゴンのアドベンチャーから本格派のアクションRPGまで、どれをとってもプロ並。ちょっと触るだけのつもりが、つい熱くなってしまうものばかりだった。



この制作発表会は、学生にとってメーカーへの貴重なアピールの場でもある。ゲーム一台一台に、スーツに身を包んだ学生（＝開発者）がついて内容説明を行った。筆者には非常にキビシイ専門用語をフル稼働させて、熱弁を振るっていたぞ。（馬野）

●問い合わせ●デジタルエンタテインメントアカデミー
東京都新宿区北新宿1・5・2佐藤ビル
03・5330・2870



INFORMATION

PUSH 一押し

描きおろしイラスト満載
ヴァンパイアシリーズ究極マニュアル発売決定

コンシューマ版の発売決定とともに、再び盛り上がる『ヴァンパイアセイヴァー』。それをうけてファン垂涎の『ヴァンパイアセイヴァーキャラクターマニュアル』が発売されることとなった。

これは、『ヴァンパイアシリーズ』に登場する全18キャラクターの基本データや、秘蔵ムービー・グラフィックを収録したハイブリッドCD－ROMのことだ。じつは、このアイテムには特筆すべき点がいくつかある。まず、このアイテムのためだけにカプコンデザインチームが描きおろしたオリジナルイラストが11点も収録されている点。各キャラクターやステージ原画、および初期設定資料などが収録されている点。そしてフルポリゴンのレイレイ（ポケットファイター版）がカーソルの動きに合わせてデスクトップ上を歩き、コマンド入力で「天雷破」や「旋風舞」などの必殺技を披露するデスクトップアクセサリーが収録されている点だ。

ちなみに初回特典として、描き下ろしイラストによるトレーディングカードが全10枚の中からランダムで2枚が同梱される。初回プレス分に至っては特製BOX入りだ。

実はこのアイテム、CD3枚組というボリュームにもかかわらず4800円（税抜き）という低価格を実現している。これは、3月25日にビームエンタテインメントから発売予定となっているので、今のうちにお店で予約しておこう。

要求スペックは次の通り。

●動作環境：Win95
CPU：Pentium80Mhz以上
メモリ：8MB以上
要サウンドボード

●動作環境：Mac
CPU：PowerPC以上
メモリ：8MB以上


これがデミトリのプロフィール…。雰囲気でてます。



PUSH 一押し

新情報あります
ミュージカル『サクラ大戦～花咲く乙女～』新たなる情報を入手!!

今回も引き続き、ミュージカル『サクラ大戦～花咲く乙女～』の速報だ。

東京公演は4月4日～15日、大阪公演は5月1日～5日に行われるのは今までお伝えした通り。しかし、突然飛び込んできた情報によると、今回の公演には特別出演の横山智佐さん（真宮寺さくら役）以外にも花組メンバーが登場するらしいぞ。ただし、どの公演に誰が出るかは、まったくの不明だ。チケットを入手できた君は、当日を楽しみにしていよう。

ここでもう一つ耳寄りなお知らせだ。このミュージカルのCDが、公演期間中に劇場ロビーで販売されるぞ。実はこのCDには、米米CLUB解散後も精力的な活動を続ける石井竜也氏が提供した『想い』という曲が収録されている。ほかにも真宮寺さくら（横山智佐）と野々村つぼみ（野村佑香）のメッセージも収録されているそうなので、見かけたら確実にゲットだ。

さて、肝心のチケットは次の番号で購入できるぞ。

●ローソンチケット東京●
03・3569・9900（Lコード37213）
●ローソンチケット大阪●
06・369・6633（Lコード56156）
※東京公演のみアートスフィアチケットセンターでも購入可能
03・5460・9999



期待の続編『～2』も東京公演開始日である4月4日に発売となる。

「待つ」ということ

小さな森のないしょ話

先日、お仕事で学校の先生と対談する機会がありました。お話は教育論から登校拒否や暴力まで、いろいろと3時間以上続きました。そこで一番胸にしみた言葉が「子供に対して、学校も先生も親も、長い目で見てあげることが少なくなってるんじゃないかな？できなければできるまで『待つ』。そこから信頼や安心が生まれ、子供は自信がついてできるようになる。そうすれば（自信があれば）大きくなってもひどく荒れることもないんじゃないか」でした。

サラッと流れてしまいそうな「待つ」という簡単な言葉。これはもしかすると現代（いま）の心の中で一番欠けていたために、たくさんの悲惨な事件を生み出してしまったキーワードなのかもしれません。

ずうっと遠い昔。逆上がりのできなかった私を真っ暗になるまで見ていてくれた母の瞳。補助なしの自転車にのれるよう、ひっぱってくれた母の夕焼けに映るシルエット。

ゆったりとした時間の流れの中で、私はいっぱい「待って」もらって育ってきたのでした。待っててくれたから頑張れたわけで、それは今も大きく変わりません。

待っててくれる人がいる時、待っててくれる時間がある時。人は安心して勇気がわいてくるものです。あなたも思い当たることがありませんか?!

ナイフで先生を刺してしまった少年や、短銃を奪うために警察官を襲ってしまった少年たちは、心の中の「待つ」がなぜ育たなかったのでしょう。

子犬を育てたとき思いました『しつけってなんてむずかしいんだろう』って。でも、きちんと「マテ」のしつけができた子犬は、すごく利発な良い子に育っていきました。最初は叱るのがかわいそうだったけれど「悪いことは悪い」と教えていったら、どんどん子犬も私を信頼してくれるようになったのです。もちろん私も待たされましたよ。トイレもハウスも子犬は覚えるのに時間がかかるから…ね。それでもお互いが「待つ」を乗り越えた後には、もっと深い絆が生まれていたのです。

ね、ちょっと思い返してみるのもいいかもしれません。ムカついちゃう友人関係もなかなか叶わない夢も、待遇の悪いバイトも、自分が少ぉし大人になって「待ち」ながら歩きつづけていれば、きっと何かが変わるかもしれません。

コモリのマンスリーメモリーをつづったHPが2月から開設されました。題して「マミーズメモリー」。日記風につづられた心を、ぜひ読んでみてね！

ホームページのアドレス『小森まなみの部屋』
http://www.kingrecords.co.jp/starchild.html

小森まなみの素敵に Love for You
ゲーメストプリゼンツ

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

放送局&放送時間

（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00～26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10～25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30～24：00
（博多）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00～24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜23：30～24：00
（仙台）東北放送・TBC　毎週金曜23：00～23：30
※（山形）山形放送　毎週木曜23：00～23：30
（福井）福井放送　毎週火曜23：00～23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

コモリちゃんテレカ第2弾緊急発売！絵柄は右の写真です。マルゲ屋でGETすべし！（1,500円）



CAPCOM

岡本吉起(おかもとよしき)の福まるふくコーナー

好評連載12回

今号のお題

「炎と水の東南アジア」



➡写真の説明／前回に続き、映画『ストリートファイター』の撮影の合間にザンギエフと記念撮影した岡本。もっと恥ずかしい写真も撮ってやったが、「人に見せたら殺す！」と脅されたので秘密。

最初に言っときますが、食前、食事中、食後すぐの人は読まないように。責任持たないよ。

わたしゃ海外出張が多い身でして、それこそ北はアラスカの白クマ村から南は南極のペンギン街まで（やや誇張含む）、年の半分ぐらいは世界を飛び回ってます。でも、そんな旅まみれのわたしでも、去年の暮れの東南アジア出張は、深く心に残るモノがありましたね。っつーか、この傷が癒える日が早く来てくれ〜！ってな感じ。なにが大変だったって、ああた、「炎」と「水」っすよ。

まずは軽くジャブ。わたし語学がてんでダメなもんで、コミュニケイションは通訳のトーマス・ホワイトロック（仮名、日本人）の英語に頼り切りだったんですけど、コイツが現地に着くなり言うんですよ、「あきません岡本さん、話がようわかりません」って。アメリカ滞在ウン年で、英語ペラペラのコイツがお手上げって、どういうワケだ？と思ったら、向こうの英語が訛りすぎて、全然聞き取れないらしいんです。もう、大船に乗ったら船底が泥だったような気分で、冷や汗タラタラ。でもこれは、本題じゃありません。

とにかく我々は、話がよく通じないながらも、なんとか仕事をこなしていったんですが…日が経つとね、ダメージがたまってくるんです。どこって…ケツの穴に。いや、あっちの食い物って、やたら辛いじゃないですか。メシ喰うと、翌日肛門が熱くなるんです。それが毎日なもんで、直腸のヒリヒリが消えないんですよ。これが、「炎」。ツラいよ〜。

しかぁし！　ホントの恐怖、「水」は、このあとに待っていました。

東南アジアじゃ、とにかく水が悪い。水道水を飲んで育った現地のヒトは平気でも、みっちり殺菌された水で軟弱になった我々には、かなり危ないです。だから飲むのはもちろん、うがいもハミガキもミネラルウォーター。ところが、そうやって気をつけてても、どこかしらに生水が使われてるんですね。飲み物に入ってる氷の材料が水道水だったり、サラダの野菜を洗うのが水道水だったり、ミネラルウォーターを入れたコップを洗ったのが水道水だったり…。

通訳のトーマスは結局下痢して、ウンコが「水」みたいになりました。ただでさえトンガラシで荒れてた肛門粘膜が、水分でただれて、もうボロボロ。急性イボ痔状態で半泣きですよ。この男、それで懲りたのか、旅の後半じゃ飲み物も食い物もほとんど口に入れませんでした。お陰でもう下痢はしないけど、体力なくなってヘロヘロだったんで、トーマス改めチキン（腰抜け）と呼んでやりましたよ。そのうえコイツ、空港で下痢を申告したら、ケツの穴に器具突っ込まれて、伝染病の検査とかされましてね。もう、男として最悪の状況ですね。

え、わたしですか？わたしゃそりゃ、旅慣れてますから、生水飲んで下痢なんてヘマはしません。まあ、少しウンコの水分が多くなったりしましたが、それでも便所は1日10回ちょっとですから、下痢じゃありません（断言）。ああ、カプコンに伝染病が流行らなくて、ホントによかった。

ちなみに、この出張の目的は、東南アジア各国のコンシューマ状況の視察でした。でもね、あのへんっていまも、コピー天国なんですよ。海賊CD-ROMは1枚200円で売ってますし、『バイオハザード2』の海賊版が、発売前に出てましたもん。あんな場所じゃ商売にならない、ってのが結論ですね。ああ、あの苦労はなんだったんだ？

福 YOSHIKI OKAMOTO PRESENTS

今回のプレゼントは、タイで買ってきたムエタイパンツ、各国の通貨、インドネシアの「ハードロック・カフェ」の帽子。さらに『ジャスティス学園』『セイヴァー』『ストIII 2nd』のTシャツ合計４枚と、ポスターとかも付けて、まとめて１名様に贈っちゃう！



★プレゼントの宛先

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26

新声社　ゲーメスト編集部「岡本吉起のまるふくコーナー3／30号プレゼント○○○欲しいよ〜」係　まで

応募の締め切りは、3月15日消印有効です。

Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの常務取締役・開発本部長として、同社の開発を統括する。株式会社フラグシップの社長も兼任。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町の生まれ。旅には慣れても外国語には慣れない男。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第83回

文・4コマ／佐竹雅昭

今年最初の試合に備えて、いよいよ練習を再開した我が王子。もっぱら、ウェイトトレーニングに夢中のようだが、一歩間違えると…。



「150kgの挑戦」

君は150kgの重さを知っているか？

実際、手に触れたことがあるかい？

おそらく150kg以上の重さを持ち上げようと考えている読者は、それほどいるとは思えない。

はっきり言って、何の意味があるんだ？と逆に問い返されるだろう。

答えは1つ。

ウェイトトレーニング。

なぁ～んだ。

それじゃ当たり前だろ。

そう読者は言うに違いない。

しかし、150kg以上の重さになると、並大抵のパワーでは、持ち上げることはできない重さなのだ。

私は現在、外国人との戦いに備えて、ウェイトトレーニングを本格的に8年ぶりで始めた。

さすがに、8年ぶりのウェイトトレーニング。始めは、100kgを持ち上げるのも必死。



（尾張市　尾関秀誉君）

「うぉぉぉぉ～！」

もう全身全霊の力を注ぎ込んでやっとの状態。

横で見ていた、少しオカマチックなトレーナー、通称ヨッシーは言った。

「ん～、佐竹さん。もっとパワーがあってもいいんじゃないですかね～」

この一言で私は燃えた。

（俺だってプロだ。ここでなめられたら男がスタるってもんよ）

2週間後。

私は130kgに挑戦した。

「うぉぉぉぉ～！」

上がった～！

周囲は驚きの声。私は平然としながらこう言った。

「楽勝よ」

そして、130kgのバーベルに近寄って、10kgのプレートを左右に入れた。

150kg。

遂に150kgの挑戦が、始まるのだ。

ヨッシーは不安そうな顔で私を見つめている。

「佐竹さん。いきなり20kgアップですか？無理しないでください」

私は首を横に振って言った。

「大丈夫。プロですから」

この言葉で決まった。

150kgのバーベルの前に立って、大きく呼吸をした。

今だ！

重い！しかし持ち上がった。

一番上まで持ち上がった瞬間、ヒザがガクガクした。

「危ない！」

ヨッシーが助けにきた。

しかし、無事、バーベルを降ろし、私は成功の笑みを見せた。

「もう、心臓が止まるかと思いましたよ」

ヨッシーは言った。

「大丈夫。楽勝だよ。」

次の朝、腰が痛くて3日間練習を休んだのは言うまでもない。

皆様も、くれぐれも重いものを持ち上げるときは、しっかり柔軟をしましょう。

ポエム

「繰り返し」

ヨーヨー
ヒモ
からまる
垂らす
回る
からまる
それが
ヨーヨー

by　さたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100Kg　A型
98年最初の試合はいつか？果たして対戦相手は誰に？とにかく気になるところだが、情報が入り次第、お伝えしていくぞ！

お便り募集中!! ㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社㊝係まで。ご応募お待ちしております！

「アームドポリス バトライダー」ご購入のお客様へ

製品ROM無償交換のお知らせ

株式会社エイティング　株式会社ライジング
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-32-2

平素は当社製品の販売に格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。
さて、ご購入いただきました当社シュティングゲーム「アームドポリス バトライダー」の基板におきまして、特定の遊び方をすることでプレイ時間が長くなる場合があることが、確認されております。
つきましては市場における製品統一の為、全数を下記手続きにおきまして新ROMと旧ROMを無償にて交換させていただきますのでお申し込みの程宜しくお願い申し上げます。

記

対象基板	「アームドポリス バトライダー」基板（日本国内向けのみ対象）
対象部品	EP-ROM ※貴社にて簡単にお取り替えいただけます。
対象期間	1998年4月30日迄
申込方法	下記申込用紙に必要事項を全て記入の上、FAXにてお申し込み下さい。
申込先ＦＡＸ	株式会社エイティング　FAX 03-5711-8180
お問い合わせ	株式会社エイティング　TEL 03-5711-8195 ※月曜～金曜（祝日除く）AM10:00～PM5:00 にて受け付けております。

※注意及びお願い
基板管理番号を必ず申込用紙に記入して下さい。基板管理番号は基板の中央付近の半導体に貼ってある8INGロゴ入りシールに記入されているAから始まる5桁の番号です。

今回対象の基板管理番号　A06300 ～ A12825(A07001 ～ A10000は除く)

（見本） A10532 ←ここに書かれている番号を必ず記入して下さい。

お手数ですが、何卒宜しくお願い申し上げます。

株式会社エイティング　行き　　FAX 03-5711-8180

バトライダーROM交換　申込書

申込日　　年　　月　　日

お届け先名（貴社名／店舗名）: ________　ご担当者名: ________

ご住所: 〒 ________

TEL: ________　FAX: ________

基板管理番号:A ________　※必ず記入して下さい。

誌面からコピーしてお使い下さい。

関東地区のみんな、大雪大丈夫だった？

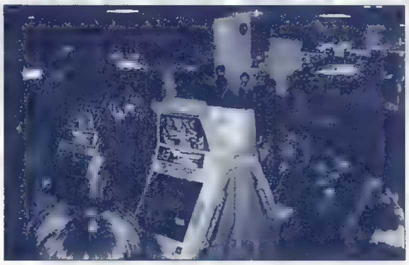
キャサ夫のどんな感じ？

ON A AN

北海道での４店舗連続イベント。そして編集部内からいよいよ参戦現る！ MTG世界大会出場者を紹介！



北海道道場地区チームバトル優勝者の一人、ビンビン丸だ！



これだけ集まっても余裕があるセガ店舗。いいですな～。

12月6日 1店舗目 セガワールド手稲

札幌のやや南西に位置する手稲区「セガワールド手稲」。去年行われたバイパーズイベント以来の１００人組み手になる。

手稲では時間と場所がらの問題もあり、組み手では１００人集まらず、50人組み手を実行。結果はオレが52勝5敗、柏ジェフリーが49勝5敗とまずまずの成績を残す。

手稲で目立った存在となったのは、２人から勝利を奪ったビンビン丸（誤植ではありません）今ではできて当たり前の動き、投げ抜けなどが結構的確に操作できていて、それに対し２人はあなどってしまったことが敗因になるだろう。

言い訳ではあるが、連戦になると、こういったレベルの違いに対処するのがきついんだよね。

12月6日 2店舗目 セガワールド新道

札幌市内からわりと離れた場所になるセガワールド新道。高速札樽自動車道が上を流れ、昔はＢＬＵＥ ＨＯＵＳＥが目印となっていたため、意外に知られた店舗となる。

ここセガワールド新道でも手稲同様50人組み手を開催。土曜の夕方（6時）から組み手開始ということもあり、手稲に比べるとお客さんも多く、人数不足という問題はない。さらに手稲から追い掛けて組み手に参加という熱心なジャンキーもいたため、新道店で盛り上がりに欠けることはなかった。

戦績はオレが39勝8敗、柏ジェフリーが41勝6敗と手稲よりも勝率が落ちた。やはり札幌市内に近付くにつれて、そのレベルも高くなっていくのを感じた…。

12月7日 3店舗目 セガワールド里塚



オープン仕立ての里塚店。広大な駐車スペースが印象的。

すすきのから国道36号を千歳空港方面へ向かうと、右手に見えてくるのがセガワールド里塚店。まだオープン仕立てホカホカの店舗になる。郊外型のお店で、市内からだと車で30分前後かかる場所にある。そのため、まだあまり人に知られていないかもしれない…。

日曜日、組み手は1時から開催予定。しかし、参加者はわずか17人。非常にアットホームな感じで組み手が行われたのだ。里塚の戦績は2敗と3敗…まあこんなもんでしょ。

だが、ひとつ気になったのが、女性に負けてしまったこと…。しかも、２人共！決して油断はしてなかったが、その読むことのできない動きに翻弄されてしまった。

12月7日 最終店舗 ハイテクセガススキノ

北海道といえばやはりここ、札幌中心地すすきのハイテクセガだ。ここでのイベントは今回、そしてＶＦ２、バイパー２を含めると、計５回は行ったかもしれない。その都度盛り上がりは絶頂に達する。

人数もさすが中心地すすきの、１００人を優に超えた。が、以前までは入り口が会場となり、全員がその模様を見られたのだが、今回は少し狭いスペースに…。そのためかなり混みあった状況になった。

戦績は42勝8敗に柏ジェフリーが40勝10敗。わりと極まってきたＶＦ３だが、さすがにこの戦績はだらしがないかもしれない。北海道といえば、相馬ジャッキーに川崎サラ。今回、２人の都合があわず、闘えなかったのが残念。

しかし、上位に名を刻むことができなかったが、全国大会には出場している「2代目はゴリラ魔王」が２人から勝利。サラを使いこなし、Ｐからの巧みな連携で動きを止められ、押し切られての敗北を喫した。このサラを見て、久々に北海道の強気の攻めを思いだされた。



中心すすきのは混み混み！どんな感じ？

ギャサ夫の ON A AN どんな感じ？

遂にその結果が出ようとしている

編集部ギャザリング部隊！

かなり身内ネタになって申し訳ない内容になるが、ゲーメスト内部で意外にカードゲームの「ギャザリング」というものが盛り上がっている。

そしてメストライターもそのゲームにつぎ込むものは100万円を超えるほどの好き者がいるほどだ。オレもギャザリング自体遊ぶことはしないが、周りの熱中ぶりを見て、ルールをわりと覚えてしまうくらい。

端から見ると、金銭的にも時間的にもかなり余裕がないとできない遊び。しかし、それに注ぎ込んできたメストライター・がっちんが遂に東京第二予選で見事2位入賞。これにより3月4日、ロサンゼルスで行われる世界戦に出場が決定！これに勝つことができれば、また違う世界にゲーメストの名を刻むことができるチャンス。

ギャザ部「期待の星・がっちん」にはぜひとも頑張ってほしいものだ。ちなみにロスまでは2位だったから自費らしい…。でも、自分の好きなことに熱心になることが大切なんだね。



熱心なギャザ部面々。右奥が世界戦参戦のがっちんだ。

今度はバイパーズ2オラタンで勝負か!?

北海道へはセガのゲームで幾度も遠征をしているが、やはりバーチャファイターは異様な強さを誇る。が、それだけかもしれない…。

一応、北海道へはバーチャイベントに加えてバイパーズ、バーチャロンでもイベントを行っている。しかし、その結果は我々の圧勝。あまり興味がないのか、それとも情報が少な過ぎるのか…それは未だ謎。

今期、恐らくセガから続編となるバイパーズ2、バーチャロン　オラトリオタングラムが発売されると思うが、やはりこれでも盛り上げるためイベントを行うかもしれない。そしてもちろんイベントがあれば北海道への遠征も実現するだろう。

北海道はオレの地元でもあるが、やはり食べ物や遊びに関しては日本一だと思っている。「山岡家」のラーメンも質素ではあるが、無性に無性に食べたくなるときもあるし、車を乗り回したくなるときもある。とにかく北海道はオレ的に面白い場所ベスト3に入るところ。ぜひまたイベントで行った際には、ハイレベルな闘いをしたいと思います。

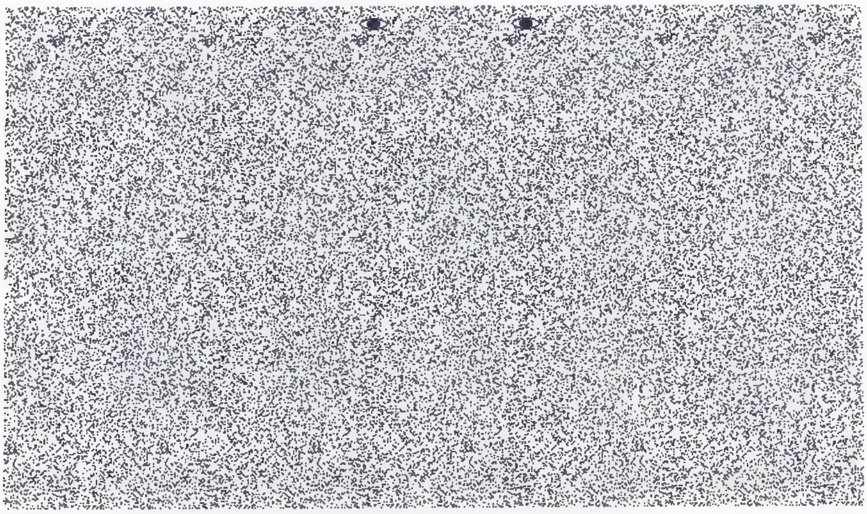


記念になるならいつでも撮影に応じます。なかなか会えないね。

「3D-EXPRESS」パズル

出題：APAPA

今や懐かしの……という感のあるランダムドットの立体視図形。とあるゲーム名を仕込んでみました。交差法で読み取るべーし。



〈解き方〉

さて今回は、そのものズバリ。立体視をしてもらう問題だ。

交差法で作ってあるので、図の上のほうにある目のマークが真ん中で重なってみえるように、視線を交差させて図を見てほしい。すると、仕込まれた文字が浮き出て見えてくるので、そこに書かれたゲーム名を読み取るのだ。今回はそのゲーム名を解答とするぞ。

解答ができたら、官製葉書の裏側に書き込んで、表側に住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、3月15日必着で、〒101-8935東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社　ゲーメスト編集部『3D-EXPRESS』パズル係あてに送ってほしい。

正解者の中から放辟邪侈（ほうへきじゃし）しない5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題や問題アイデアも募集してるぞ。

それから、ハガキイラストは当落選には関係ないけど、字はなるべくきれいに書いてくれるととても嬉しいのだ。では、立体になってもついていくのだっ!!

当選者発表

さて『独』パズルの正解者難易度アンケートはVH0%H22%N18%E35%VE24%無回答1%と、イージー中心の結果……なんだけど、解答条件が『縦の9列、横の9列それぞれに、9種類の文字が～～』となるべきところ『縦の9列、横の9列、さらに対角線斜めの2列それぞれに、9種類の文字～～』になっていたために、それに忠実に従うと解答不能になっていました。う～ん、何とも申し訳ない。

提示された問題中、斜めの列に最初から『ゴ』が2つ入っていたのと、本来、斜めの条件はあまり付けないパズルなので、斜めの条件を無視すべきことに気づいた人もけっこう多かったみたいですな。

キャラ当てクイズの正解は、マジカルドロップ3より、はきはきしたしゃべり方が特徴の（大嘘）「テンパランス」嬢でした～。

当選者

PN
寺石貴導君（東京都）
やんちゃいか君（千葉県）
石川鈴子さん（埼玉県）
松岡洋君（福岡県）
藤田祐介君（宮城県）

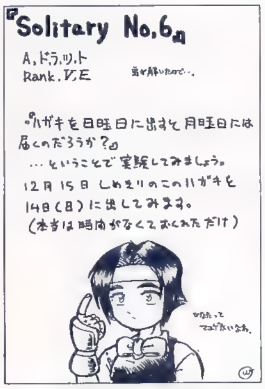
以上5名。おめでとーってわけで、お返事コーナーに突入♪

N.R.F君、イラストを描いてくる人も、基本的にはハガキに描いてきてます。でもハガキと同じ大きさなら官製ハガキじゃなくってもOK。だけど、封書に他のコーナーのものと一緒に入れると、僕のところに届くのに時間が掛かるから、締め切りに余裕をもたせて送ってね。堀切将君、ゲーム名に関する知識を必要とするパズルなんてちっとも出してないぞ。先入観だけでものを判断しちゃいか～ん。ってなわけで今回はこれまで。それではまた次回のパズルコーナーで、謎はすべて解けた!!

今月の残念賞



PN　ますのすし君（富山県）㊣
デッサンは全体のバランスを、斜線などは細部まで気を抜かずね。



PN　清島白狗君（愛知県）㊣
ポストに書かれている回収予定時刻をチェックしておきましょう。



PN　Mr.Mt君（神奈川県）㊣
今回のキャラ当てクイズその２い。似た娘がいるので注意しましょ～。



PN　宮内みいまさん（愛知県）㊣
はい、それでは今回のキャラ当てクイズその１はこの娘にしましょよ。



岩間一郎君（三重県）㊣
今回のM改ハガキはこれだっ。くれよんタッチで……CGだよね？

これが鉄拳3攻略の決定版だ!!

ここまで細分化されたからこそ、分かりやすい!!3冊とも好評発売中!!



GAMEST MOOK VOL.76

鉄拳3 -Act.1-

デフォルトキャラの全技を網羅した完全技表!!すべてはここから始まる!!

本体価格850円＋税



GAMEST MOOK VOL.84

鉄拳3 -Act.2-

デフォルトキャラ攻略からタイムリリースキャラ紹介まで、さらに深みを追求!!

本体価格980円＋税



GAMEST MOOK VOL.97

鉄拳3 -Act.3-

あらゆる攻略の頂点!究極を追求する鉄拳3攻略ムックの最高峰!!

本体価格1380円＋税

プレイステーション版発売で、俄然盛り上がる鉄拳3。ゲーメストより好評発売中の鉄拳3Act.1～3ムックシリーズなら、技の理解から攻略まで多用なニーズに応えて幅広く対応しているぞ!!アーケード版登場時からの攻略の奥深さはダテではない!!



好評発売中!!

『ヴァンパイアセイヴァー』を極める必勝バイブル!!





GAMEST MOOK VOL.77

グラフィカルマニュアル基礎知識編

見やすさを徹底追求した完全技表!!

本体価格850円＋税



GAMEST MOOK VOL.89

テクニカルマニュアル実戦活用編

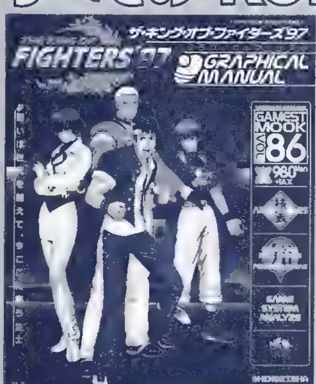
詳細な解説で他の追随を許さない徹底攻略!!

本体価格1,350円＋税

待望のセガサターン版が発売される『ヴァンパイアセイヴァー』。家でじっくりと極めていこうと腕が鳴っている諸君!!本家本元のアーケード版登場時から完全技表・徹底攻略と、高密度の内容で高い評判だったゲーメストムックシリーズが、ここでも君をしっかりとサポートすること請け合いだ!!

好評発売中!!

すべての『KOF'97』フリークへ!!

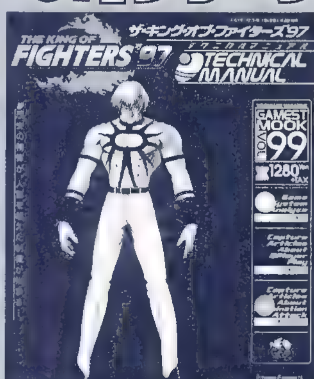


GAMEST MOOK VOL.86

グラフィカルマニュアル

29人のキャラクターの技を分かりやすく解説!!

本体価格980円＋税

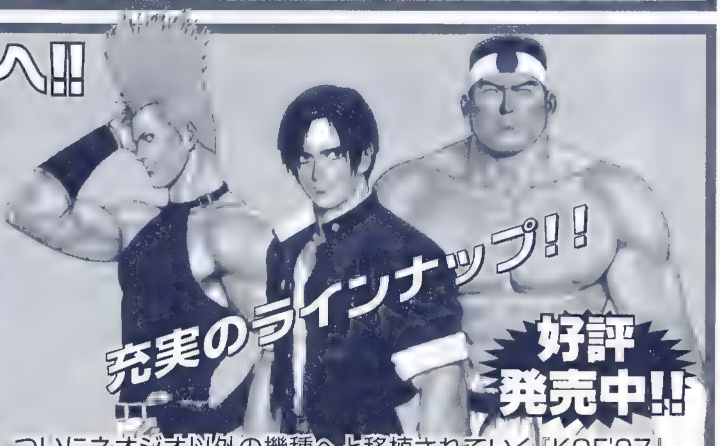


GAMEST MOOK VOL.99

テクニカルマニュアル

揺るぎない密度の濃さで贈る完全攻略編!!

本体価格1280円＋税



好評発売中!!

ついにネオジオ以外の機種へと移植されていく『KOF'97』。我が家でたっぷりとチームバトルの宴に興じようとしているアナタ!!完全技表グラフィカルマニュアル・完全攻略テクニカルマニュアルというように、目的にあった選択ができるゲーメストムックシリーズをゲットだ!!充実の内容が、アナタを勝利へと導く!!

2周クリアへの最重要課題
目指せ、ボム設計の完成!
機体別、2周目ランダム面のボム配分

大事なのは2周目のボムの使いどころ。安定して死なないために、ボムの使い場所をふりわけよう。　担当：石井ぜんじ

重要なボムの使いどころを確認しよう

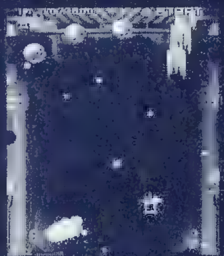
ストライカーズ1945Ⅱでは、全2周クリアをするために、"ボム設計の思想"が必要になる。こう言うと難しそうだが、つまりどこで何発ボムを使うかが大事だ－ということなのだ。

はっきりいえば、1周目で使うボムの数を節約できればできるほど、2周クリアが近くなる。もちろん、ボムを使わずに、安定してやられないことが必要になるわけだが。

しかし、2周目ではボムを残してクリアする必要はないので、使いきって構わない。ボムなしでは進めない場所もあるし、使えるボムは危険な場所にどんどん投入していく。この、ボムの使いどころが固まってくれば、2周クリアは見えてくる。

ボムの数を逆算していけば、最終的にどこで何発ボムを使えるかが見えてくる。だが、これは2周クリアへの道なので最終目標のパターンだ。一気にボムを節約するのは大変なので、初めはボムを多めに使っていき、1つ1つ節約して目標に近づけていくといい。

ボムを使う数を1つずつ減らしていくことに歓びを覚えられるようになれば、必ずいつか2周クリアが可能になるだろう。

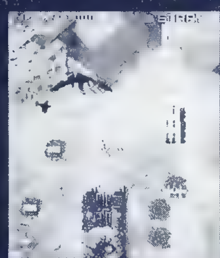


2-1スタート時にボム7発が目安になる。目指すは残り9発。

ボム設計の思想 使える数を逆算する

まず、最終目標を考えてみよう。2周クリアまでの道のりで、区切りは3ヵ所ある。まず1周クリアが目標で、次の大きな目標は2-4クリア。次は2-6で、2周目の6面がクリアできればすぐ2周クリアまで進める。最終的に、1つの目安となるのは、2-4クリア時の状況だ。逆算すると、2-4クリア時に1ミスくらいなら、十分に2周クリアが可能になる。ほぼ全機体同じことがいえる。

すると、2-4クリアまでに、単純にボムが13発使えることになる。つまり13発使ってしまって構わないということだ。使いまくって、計画通り、2-4を1ミス以内でクリアするのを目標としよう。



1ミスで2-4クリアを目指そう。やっぱり街ステージがカギ。

ボムが13発使える、というのと、今までの攻略を照らし合わせてみよう。すると、たいていの機体はボムが余ることになる。そこで、余ったボムは、緊急回避を含めて、ちょっと危険な場所に投入して構わないということだ。

また、1周目で7～8個ボムが溜まっていれば、十分2-4を突破できる。1周目で7つボムを残すとすると、1周目でも3発ボムを使ってOK。万一3～4面でやられても、以降ノーボムで進めば、1周クリア時にはボムは7～8発になっている。すぐあきらめるのは早い。

2周クリアを目指して、このようにボムの配分ができるようにしていこう。詳しくは、各機体別を参考にしてほしい。

2周目ランダム 徹底的にこだわってみたい

STRIKERS 1945 Ⅱ™

2周目攻略も、ランダム4面をひと通り終えたわけだが、先へ進む前に、ここまでの道のりをもう一度おさらいしていおきたい。そして、これから2周目を始めようという熱心なあなたにも、ぜひこの企画を捧げたい。

担当:チームストライカーズ

2周目ランダム面 プレイヤー目標別 ボム設計表

目　　標	使うボムの数	
	1周クリア時	2-1～2-4
1周ノーミスクリア	10発まで	とりあえず全部使う
2-4クリア	0～3発	残り全部(20発前後)
2周ALL	0～3発	13発まで

●1周クリアから2周ALLまでの道のり●

1周クリア→1周ノーミスクリア→1周目で使うボムを減らす→2-1～2-4までのボム設計を完成させる→2-4クリア→2-4を1ミスでクリア→残りの面のボム設計をする→2-6クリア→2周クリア

※面数の進み方だけにとらわれず、ボムの使いどころを1つずつ減らしていくことが、一歩一歩進歩していくことだと体感しよう。

フォッケウルフ

担当：KMT

2周クリアに必要なボムは2発だけ!?

溜め撃ちで敵弾を消すことができるフォッケウルフは、全機体中最も2周クリアが楽な機体と目されている。

その大きな理由は、他の機体だとボムを使わされるようなキツイ場所でも（特にボス）、溜め撃ちを使うことによって安全にボムを節約することができるため。節約した分のボムを、ミスする危険性が高い場所（＝溜め撃ちが使えない場所）で使っていけば、かなり安定したプレイをすることができるはずだ。

究極的には、ボム2発で2周クリアすることができるのだが、クリア重視ならばボムを贅沢に使って攻略するようにしよう。

なお、1周クリア時は、ノーミス、ボムは7発以上、ショットは最強、ゲージ量は約6目盛り（レベル1、1回分）がベストの状態。ゲージ量を調整するためには、ラスボス戦で4次形態まで溜め撃ちを使わず、ラスボスが4次形態に移行した直後にレベル2とレベル1の溜め撃ちを連射すればOK。これできっちり6目盛りになるはずだ。



ラスボスが4次形態になった直後に溜め撃ちを連射する。

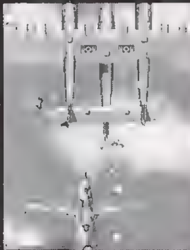
前半4面安全重視パターン

●空ステージ

ステージ道中は、以前攻略したように、深山が3機出現する場所でレベル2の溜め撃ちを使うようにすれば、全く問題ないはず。ボムを使わなくても安全に抜けられるはず。

空ステージボス、須弥の1次形態は、ボスが2回目or3回目のクロス弾を撃ってきたときにボムを使えば、安全に倒すことができる。1回目のクロス弾に関しては、ボス直前に出現するザコをわざと逃しておけば、ザコが絡まないようになるので、問題なく避けられるだろう。

須弥の1次形態は、ノーボムで倒すこともできるのだが、フォッケウルフの場合、ここはボムをケチるべき場所ではないので、必ずボムを使うようにすること（特にノーミス時）。

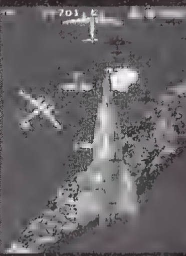


クロス弾を避けるときにザコが絡んだら、ボムを使おう。

ウォーロイド形態は、肩の砲台が白弾をバラまいてくる直前（もしくは肩パーツを破壊した直後）に画面中央下でレベル2の溜め撃ちを使い、プラズママインに重なりつつボスを撃ち込めば、問題なく倒すことができる。

●海ステージ

海ステージ道中は、空ステージ同様、ノーボムで抜けるのはさほど難しくない。ただし、安全を重視するなら、3隻目の戦艦の直後、画面中央に出現するユンカースに対してボムを使うといいだろう。ノーミス時なら、ここでボムを1発使うことに関しては何の問題もない。

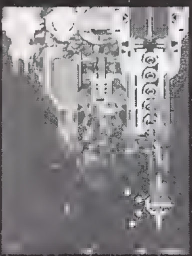


ボムを使う場合は、ユンカースが出現する直前にボムを使っておくこと。

ステージ道中最大の難所、4隻目の戦艦が出現する場所は、レベル2の溜め撃ちが必須となるので、この場所以外では溜め撃ちを使わないようにしよう。

海ステージボス、グラフツェペリンの1次形態は、主砲破壊後に画面右側に並んでいる砲台の正面でボムを使うパターンが安全かつ確実。クリア重視なら、ボムをケチろうなどと考えてはいけない。

ウォーロイド形態では、変形直後の甲板砲台の攻撃と、頭部から撃ち出される6連赤弾（大）に対してレベル1の溜め撃ちを使う。フォッケウルフの場合、ザコの弾に悩まされることがないので、安定してノーボムで抜けられるだろう。



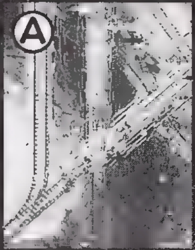
変形直後の甲板砲台の攻撃は、プラズママインに重なってしのぐ。

なお、海ステージクリア後は、ゲージがレベル2近くまで溜まっているはず。フォッケウルフは、どのステージの場合でもステージ開始時の理想的なゲージ量は約6目盛り（レベル1、1回分）なので、次のステージが始まったらすぐに溜め撃ちを使い、ゲージ量を調整しておこう。

●鉱山ステージ

ステージ道中で問題となるのは、ステージ中盤の装甲列車が2台出現する場所（写真A、B）と、ステージ後半の画面右端に装甲列車が出現する場所の2カ所。どちらの場所も、ノーミス時などのように安全を重視する場合は、ボムを使ったほうがいい。

ほかの機体を使っている人から見れば「ステージ道中でボムを2発も使うなんて贅沢だ！」と思われてしまうが、こういった贅沢なことができるからこそフォッケウルフは2周クリアが楽なのだ。



Ⓐ 1台目の装甲列車は、溜め撃ちを使って倒し、



Ⓑ 画面下から2台目の装甲列車が出現したら、ラインを合わせてボムを使おう。

鉱山ステージボス、ゴライアスの1次形態は、以前紹介したレベル1プラズママイン＋ボム1発パターンを使えば全く問題ないはず。

ウォーロイド形態では、ボスが浮遊機雷を射出してくる度にレベル1の溜め撃ちを使い、プラズママインに重なりつつ浮遊機雷とボスを撃ち込む。しっかりとボスを撃ち込んでいれば、2回目に浮遊機雷を射出した直後にボスを倒すことができるはずだ。弾避けの必要が全くないので、ボムを使わされることは、まずないだろう。

●街ステージ

街ステージ道中では、ミステル隊地帯でミスしやすい。ミステル隊をさばくのが苦手ならば、ボムを1発使ってもいいだろう。

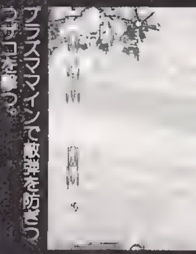


ボムを使うときは、画面左側でミステル隊を引きつけてから使うようにしよう。

2周目最大の難所となる15門砲台地帯は、前回紹介したレベル1プラズママイン＋ボム2発パターンで安全に抜けることができるはず。注意すべきは、ステージ前半で溜め撃ちを使っていないと、ここで使う溜め撃ちがレベル2になってしまうという点。ここでレベル2の溜め撃ちを使ってしまうと、ボス1次形態までにゲージがレベル2まで溜まらないことがあるのだ。このような状況になると非常に具合が悪いので、必ずステージ前半で溜め撃ちを使っておくようにしよう。

ボス1次形態開幕の砲台×5のところでは、砲台の周りを反時計回りに移動しながら撃ち込むだけでいいので、ボムはいらないはず。6連砲台のところも、ザコヘリを少し撃ってからレベル2の溜め撃ちを使えばいいからである。

ウォーロイド形態では、開幕の赤弾3WAY＋白弾7WAYさえしのげれば楽勝。2回目に白弾7WAYを撃ってくるときは、画面左側から出現するザコの弾が怖いので、ゲージが溜まっているなら画面左端で溜め撃ちを使い、プラズママインに重なりつつザコを撃つようにするといい。



プラズママインで敵弾を防ぎつつザコを撃つ。

あとは、前回攻略したようにボム1発と、レベル1の溜め撃ちを1回使えばOKだ。

フォッケウルフ 2周目ランダム面ボム配分表

	理想	現実
空ステージ	0	1
鉱山ステージ	1	3
海ステージ	1	2
街ステージ	3	4
合計	5	10

フライングパンケーキ

担当：フニャ夫

今回は、2周目ランダム面の復習攻略をしていくうえで、各面の簡単なワンポイントアドバイスをしていこう。

●空ステージ

このステージは、爆撃機ギガントに対して溜め撃ちを使わずにギガントを破壊する。そうすれば、ボス前に出現する爆撃機、深山が出現するところで溜め撃ちがレベル2まで溜まっているはず。画面左上から爆撃機、深山が出現したらレベル2の溜め撃ちを使おう。そうすれば、1機目と2機目の深山を楽に破壊できるはずだ。

またボム配分表には、理想0発、現実1発となっているが、現実の1発はボスに対して使うものである。理想の0発というのは、ボスをボムなしで破壊することも一応可能だということを示している。

●鉱山ステージ

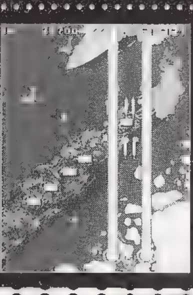
このステージは、装甲列車に対してレベル1の溜め撃ちを使いながら、装甲列車を素早く破壊していこう。

ステージ最後に4機の爆撃機と、右側のレールに装甲列車が出現する場所は、右側の装甲列車をレベル1の溜め撃ちを使って、速攻で破壊する。その後に出現する4機の爆撃機の赤弾は、画面左側に移動しながら避けていこう。パンケーキは、自機の移動スピードが速いので特に問題ないはずだ。

ボム配分表には、理想1発、現実2発となっているが、現実の2発は、ボスで2発使用することを意味する。理想の1発は、ボスの1次形態で1発ボムを使い、ウォーロイド形態は、ノーボムで破壊することもできるが、大変危険なので無理に狙う必要はない。

●海ステージ

ステージ道中で気をつけるところは、画面左右から爆撃機と戦艦が2隻出現する場面だ。この場所で何が一番危険かというと、画面右側から出現する戦艦の主砲から発射される白弾だ。飛んでくるスピードがものすごく速いので、出現と同時に破壊していかないと大変危険な状況になる。



レベル2の溜め撃ちを使って右側の戦艦の主砲を速攻で破壊だ。

この場所はレベル2の溜め撃ちを使って、右側から出現する戦艦の主砲を速攻で破壊するようにしよう。

ボム配分表には、理想0発、現実1発となっている。ボスで1発使えば安全にボスを破壊することができるし、ボスをノーボムで破壊することも可能だ。

●街ステージ

まずボム配分表を見てほしい。理想3発、現実6発となっている。理想の3発というのは、ステージ道中1発、ボスで2発という計算だ。

ステージ道中でボムを使うところは15門砲台地帯で、ボムを1発だけで抜けていくことが一応可能だ。しかしこの

震電

担当：RED

今回は全2周クリアを見据えて、2-4までをボム使いまくりでいいから、ノーミスでクリアすることを目標としたボム配分を考えてみたい。

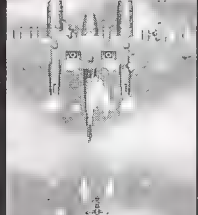
まずは1周目を残ボム9発でクリアし、2-4まででですべて使いきるつもりでいこう。

空ステージ 理想ボム数1

理想は本誌の攻略通り、ウォーロイド形態で1発なのだが、道中最後の深山3機、ボスの1次形態もなかなか難しいので、最悪3発使ってしまってもいいからノーミスで抜けるつもりでいこう。



空ステージ道中最後の深山3機。意外と安定しない場所なので常にボムの準備を。



ボス1次形態も、震電の場合ザコがかなり危険。やばいと思ったらボムを使おう。

海ステージ 理想ボム数1

理想はボス1次形態で使う1発のみだが、実際にはウォーロイド形態で腕パーツを破壊するまでに、かなり危なっかしい弾避けを強いられる場合も多い。震電の場合、ここはどうしてもザコに接近されてしまう場合もあるので、やばいと思ったら、ボムを使ってしまっても許される場面だろう。

逆にステージ道中は、ノーボムで安定するようにしっかりとパターン化しよう。



ウォーロイドの腕パーツを破壊するまでがかなりの修羅場。ボム推奨ポイントだ。

鉱山ステージ 理想ボム数1

以前の本誌では、ボス1次形態で1発と、ウォーロイド形態で1発の計2発使うパターンを紹介したが、ウォーロイド形態では、使わずに1発ケチることができる。それはウォーロイド形態が1回目の浮遊砲台を放出する際、ボスに接近して、溜め撃ちとサブショットで浮遊砲台を速攻ですべて撃ってしまうのだ。

ザコに邪魔されて浮遊砲台を撃つときにボス本体に接近できない場合もあるが、こういう場合はあきらめてボムを使ってしまおう。また、浮遊砲台をうまく全滅できても、直後の回転バラまき弾は見切って避けねばならず、ここで

ライトニング

担当：石井ぜんじ

ヤマ場は街と谷ステージ

ライトニングは、2周目が最も難しい機体として知られている。現段階でクリアが出ていないが、理論上はすでに2周クリア可能なボムの配分設計はできている。

そうはいっても、2周目スタート時に少なくともボム8個は残したい。そして、2-5到達時に1ミス、悪くても2ミスだがボムが2つあれば、2周クリア可能なラインであるといえる。

まずは2-4クリアを目指そう。ボムをためこんだ最初の1機で、街か谷ステージを必ずクリアしていく。そうすれば、2-4突破は見えてくる。

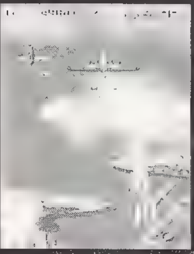
左ページにあるボム配分だが、〝理想〟通りいけば問題ないのだが、最初のうちは、初めの1機は〝究極〟は、おすすめできないが、ボムが0か1になったときにチャレンジしてみよう。

●空ステージ

ボムを使う可能性があるのは、深山3機エリアとボスのウォーロイド形態。理論上はノーボムでOKだが、実際のところ、ボスをノーボムでクリアするのは難しい。

深山3機エリアは、左、右の深山を倒したあとが勝負。ここは毎回ノーボムを目指し、パターンが崩れたら、緊急回避でボムを使えるようになっておこう。

ボスは、下に降りてきたときにできるだけ近づいてホーミングミサイルを当てられるかがポイント。再び上へ上がったとき、形態を変化させておかないとノーボムは無理。基本的にはボム1発で、確実性を求めるならボム2発使用だ。

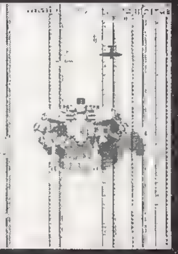


パターンが崩れたのを見て、ボムが撃てるようにしよう。

●鉱山ステージ

道中で下から列車が上がってくるところは、難しいと思うが、溜め撃ちの重ね方を一定にすれば安定して抜けられる。ここはボムを毎回節約したい。

問題はボス。1次形態でボム1発（右に動いたときは2発）、ウォーロイド形態で2発使うのが基本。ウォーロイド形態の2発目は、危険だが節約が可能。ボスが近づいてきたら、重なるくらい接近してレベル2の溜め撃ちを撃つ。これにより、浮遊砲台を全部巻きこめればなんとかなる。ガチガチに安定したい場合は、ボスに4発使用となる。



近づいて浮遊砲台をレベル2で壊せれば、一応節約は可能。

●海ステージ

ボスまではノーボムで進も

ン・パカなキミに送る、眠気も吹き飛ぶ朝一攻略！

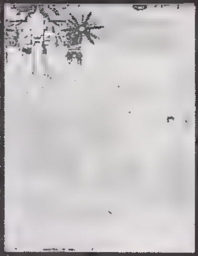
場合は、15門砲台地帯で溜め撃ちレベルが2必要なので、ステージ道中ミステル地帯を溜め打ちなしで抜けなくてはいけない。

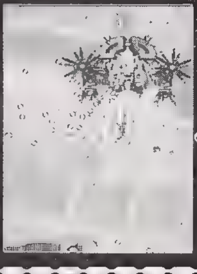
またボスの2発というのは、6連砲台＋ザコヘリのところで1発、ウォーロイド形態で画面中央から突進してくる場面で1発使い、そのあとは、ノーボムで破壊するというものである。

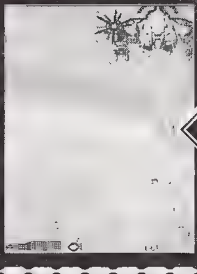
具体的にどうするか説明すると、まずボスが画面左上から右側に移動するときの白弾＋赤弾の攻撃のときに、ボスの目の前に張り付いてボスと一緒に移動しながら、白弾＋赤弾を避ける。

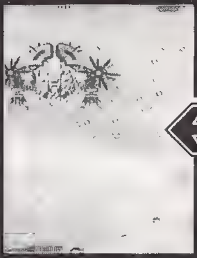
次にボスは、円状に白弾をバラまいてくるが、画面右下にいればこの弾は避けられる。

続いて画面右上から左側に移動しながら、白弾＋赤弾の攻撃をしてくるが、この攻撃のときは画面右下から自機を1機分上に移動させたところが、安全地帯になる。この段階で、あと少しボスにショットを撃ち込めば破壊できる。


ボスの目の前に張り付いて、


ボスと一緒に移動しながら弾を避け、


円状の白弾を画面右下で避けて


画面右下から自機を1機分上に移動させて白弾を避ける。

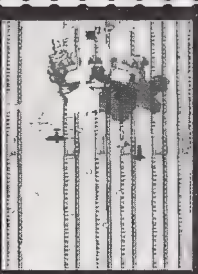
理想のボム数で2周目ランダム4面を突破できれば言うことなしだが、たとえ現実のボム数でも、2-5突入時、ノーミスでボムが1〜2発残っているはずなので、うまくいけばそのまま2-5もクリアすることも可能だ。そうすれば、2周クリアも現実のモノになってくるぞ。

フライングパンケーキ 2周目ランダム面ボム配分表

	理想	現実
空ステージ	0	1
鉱山ステージ	1	2
海ステージ	0	1
街ステージ	3	6
合計	4	10

ザコにからまれた場合もボムを使わざるを得ない。まぁ、残ボムが少ないときに、ちょっとでもヤバそうだったらボムを使うつもりでチャレンジしてみよう。

ステージ道中については、海ステージ同様、しっかりパターン化してノーボムで安定するようにしよう。


浮遊砲台を出すときに接近して、溜め撃ち＋ショットで撃ち切ってしまおう。やばかったらボムでOK。


回転バラまき弾は見切って避けられるが、ザコ次第ではやはりボムということに。

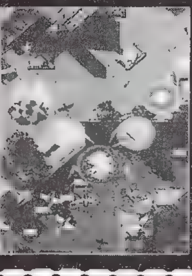
街ステージ 理想ボム数4

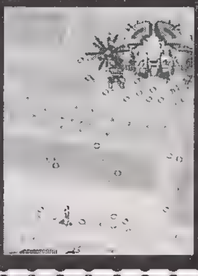
前号ではステージ道中で2発、ボスで2発使うパターンを紹介したが、道中、ボスともに、あと1発ずつ多く使うパターンにすれば、さらに安定するようになるだろう。

まず、ステージ開幕直後の砲台＋戦車地帯。ここはノーミスランクだとかなり難しい場面なので、残ボムが許すなら1発使ってしまおう。白い中型機が出現するあたりで1発使うだけで、全く問題なくなるはずだ。

ミステル隊〜15門砲台地帯は、前号のボム2発パターンで問題ないだろう。

ボスは、ウォーロイド形態で2発使ってしまうのがオススメ。ウォーロイド形態に入って赤弾＋速い白弾7WAYのモードは十分避けられる攻撃だが、いつミスってもおかしくない攻撃であることも事実なので、ここは1発使って安定してしまおう。


ステージ開幕直後のこの場面は、間違いなくボム推奨ポイント。遠慮なく使おう。


このモード、残ボムが許すなら1発使ってしまいたい。まあ、避けられるんだけどね。

震電 2周目ランダム面ボム配分表

	理想	現実
空ステージ	1	2
鉱山ステージ	1	2
海ステージ	1	2
街ステージ	4	6
合計	7	12

う。使う可能性があるのが、ボスの1次形態（空母）と、ウォーロイド形態だ。

空母は、精密なパターン化によりノーボムが可能。ここは、毎回ノーボムを目指し、ダメだったら緊急回避でボムが撃てるようにしよう。

ウォーロイド形態はノーボムで進むことが可能で、攻略法でもそうなっていた。しかし現実には、甲板砲台のバラまきに撃ち返しがからむとかなり危険度が高くなる。ノーボムで進むことも可能だし、絶対にやられたくなければ2発使うことになる。

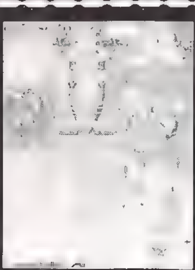
●街ステージ

きっちり15門砲台のパターンを作れば、1〜2発で抜けることができる。ランクが落ちていれば、ノーボムで抜けることも不可能ではないので、あきらめるのは早い。ここは、2発で安定、1発で抜けることもできるようにとことん練習しておこう。

ボスは、2次形態のバラまき弾モードがきつい。ここは何も考えず2発使ってしまおう。1発でも可能だが危険が大きすぎる。

ウォーロイド形態は、ボス突進時に1発、左から右に動く時に1発。ボムが1発しかなかったら、突進時のほうをよけるほうが可能性が高い。


ボス戦には紛れが多い。気分的には2発使いたいくらい。


15門砲台は、基本が2発、うまくいって1発。パターンが崩れたら使いまくるしかない。


右端に追いつめられそうだったらボム。

●「究極」は理論上、可能なボムの数。追いこまれたときのみチャレンジしよう。裏を返せば、絶対に必要なボム数ともいえる。実際には非常に難しい。「安定」は、計画的ボムの使用数としては、限界に近い数。ノーミスでとにかく2-4を突破したい人におすすめ。

ライトニング 2周目ランダム面ボム配分表

	理想	現実	究極	安定
空ステージ	1	2	0	3
鉱山ステージ	3	3	2	4
海ステージ	1	2	0	3
街ステージ	5	6	3	6
合計	10	13	5	16

モスキート

担当：善之字元帥

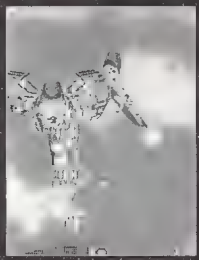
2周クリアを目標としている人にとって、2-5到達時の残機・残ボム数は非常に重要な要素である。ズバリ、モスキートの場合は、**2-5の時点で残機が1機と残ボム1発がクリアのために必要**なので、今回は、この条件を満たすための、2-1〜2-4までの勝負どころを説明しよう。

※写真の説明に書いてある危険度とは、ボムを節約したときの危険度のことで、この数字が高ければ高いほど危険であることを示す。

空ステージ　通常ボム数…1発

空ステージのボムポイントは、ボスの最終段階に使用する1発だけだが、どうしても残りボムが足りないときには、ここで節約することが可能。

具体的には、ボスが画面左下に接近してきたときに、レベル2の溜め撃ちを発射し、後はボスの動きに合わせつつ気合いで避けながら撃ち込むだけ。ボスが画面上へ移動する動きと、溜め撃ちのタイミングがうまくシンクロすれば、意外に成功しやすいので、ボム不足の折には挑戦してみる価値はあるぞ。

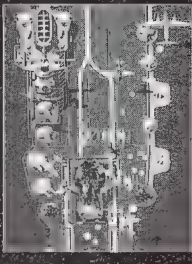


危険度4。ボスが近寄ってきたら溜め撃ち。うまく重ねよう。

海ステージ　通常ボム数…1発

海ステージも、使用ボム数はボス戦の1発だけであるが、このステージのボムポイントを節約するパターンは、現在のところ見つかっていない。

それよりもむしろ、他に余計なボムを使わないように心掛けよう。



ここはボム節約は無理。ケチろうなどと考えないこと。

鉱山ステージ　通常ボム数…2発

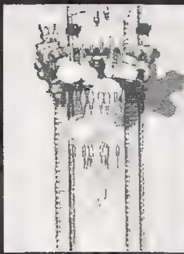
鉱山ステージは、ボス戦での2発のボム使用でクリア可能だが、現実的には道中の最後に登場するフライング・ウイング×4機地帯でも、ボムを使ってしまう可能性があることを考慮に入れておこう。



危険度2。モスキートの速度では、この弾幕は避けづらい。

このように、この面はボム使用が増加する可能性があるものの、逆にボムを節約できる可能性もある。

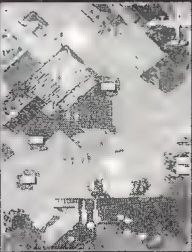
そのポイントは、ボスの2段階目。ここは通常、ボスが浮遊砲台を射出してきたら、ボムを使用して撃ち込むパターンを用いるが、浮遊砲台の射出タイミングに、うまくレベル2溜め撃ちを撃ち込むことにより、弾を撃たれることなく浮遊砲台を一掃することが可能だ。もしもこのパターンに成功したら、後は弾を避けつつボスに撃ち込むだけでいいので、ボムを節約できる。



危険度3。うまく溜め撃ちを重ね、浮遊砲台を処理しよう。

街ステージ　通常ボム数…3発

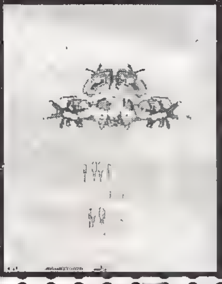
街ステージは理論上、3発のボム使用でクリアできるが、ステージ自体の難しさから、ボムが余っていれば使いたい場所が2カ所ある。



危険度3。ここでは、ボムが余っていたら迷わず使っておこう。

まず1カ所目は、ステージ序盤の市街地。ここは、最初にランカスタ（右から出てくる）が見えたらボムを使っておきたいところ。

もう1カ所は、ボスのウォーロイド形態との戦闘のために1発用意しておきたい。これは、前回紹介したボス戦のパターンが、かなりの精度を要求されるからで、特に**慣れないうちは、ボスで2発のボムを使うものと考えておこう。**



危険度5。こんなの無理です。

おおよそこのような場所が、ボム使用の駆け引きが発生する場所である。

ボムが余計にあるときや、逆に不足しているときには、これらの場所で残ボム数と相談しながら、最終的なクリアラインである、2-5突入時残機1・ボム1に帳尻が合うようにしていくわけだ。

プレイ中にこれらのことを考えながらプレイするのは、慣れないと難しいかもしれないが、クリアには必要な感覚なので、身につけるよう頑張ってみよう。

モスキート 2周目ランダム面ボム配分表

	理想	現実
空ステージ	1	1
鉱山ステージ	1	2
海ステージ	1	2
街ステージ	3	5
合計	7	10

疾風

担当：KMT

溜め撃ち、ボムともに性能がいい疾風にとって、安全を重視したパターンで進めば、2-4をノーミスで突破するのは、そんなに難しいことではない。ノーミスで2-5に突入することができれば、今後の展開がかなり楽になるので、最初の1機目は安全を重視したプレイを心がけるようにしよう。

なお、疾風で2周目を攻略するときは、常に2段階目のショット（ワイドショットの幅が狭い状態）で進むことをオススメする。2段階目のショットは、ワイドショットの幅が狭いので、爆撃機などを撃ち込むときに、離れた間合いからでも効率よく撃ち込むことができるのだ。

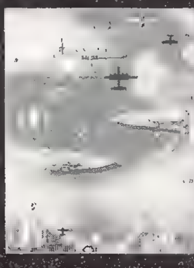


2段階目のショットは、敵に接近しなくても効率よく撃ち込むことができる。

前半4面 安全重視パターン

●空ステージ

深山3機エリアは、あらかじめ溜め撃ちを設置した状態で迎撃する。ここは、疾風にとってそんなに難しい場所ではないが、油断してザコ戦闘機の処理をおろそかにしていると危険。メインショットで撃ち漏らしたザコを、サブショットの秋水が変なところで撃ってしまい、思わぬところから撃ち返し弾が飛んでくることになる。ここに限ったことではないが、ザコは撃ち漏らしのないようにしっかり自機のメインショットで撃つことを心がけよう。



ザコ敵を撃ち漏らさないように注意しよう。

ボスの1次形態では、左右どちらかの画面端にレベル1の溜め撃ちを設置して戦う。クロス弾を避けるときにザコの弾が絡んでしまった場合は、無理せずにボムを使おう。

ウォーロイド形態では、レベル2の溜め撃ちとレベル1の溜め撃ちを1回ずつ使う。ボスの肩パーツを破壊したあと、少し弾を避けて撃ち込めばノーボムで倒すこともできるが、ここはボムをケチる場所ではない。肩パーツを破壊した直後にボムを使い、ボスを倒してしまおう。

●海ステージ

ステージ道中は、以前紹介したようにレベル1の溜め撃ちをこまめに使っていけば、問題なくノーボムで抜けられる。疾風にとっては、空ステージよりも楽なステージといえる。

ボスの1次形態は、主砲破壊後にボムを使えば、安全に倒すことができる。ノーミス時は、ボムをケチることを考える必要はない。

にがつのこうりゃく、ツゥ～！さんがつのこうりゃく、ワゥン～～！

ン・パカなキミに送る、眠気も吹き飛ぶ朝一攻略！

ウォーロイド形態は、基本的にはノーボム。ただし、甲板砲台の攻撃を避けるときや、頭部が撃ってくる6連赤弾（大）を避けるときに、ザコが絡むとミスしやすいので、避けようのない状況に陥ったときは、ボムを使うようにしよう。



このような状況になるとさすがに厳しい。無理せずボムを使おう。

●鉱山ステージ

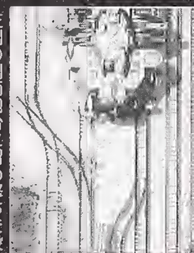
ステージ道中でミスしやすいのは、ステージ中盤、装甲列車が画面下から出現する場所。ここは、あらかじめ装甲列車が出現する場所に溜め撃ちを設置しておいても、装甲列車に弾を撃たれてしまうことがある。装甲列車が撃ってくる白弾は非常にスピードが速く、付近のザコの弾も絡むので、装甲列車に弾を撃たれてしまった場合は、ボムを使って安全に抜けるようにしよう。



この場所はミスしやすいので、ボムをキメ撃ちしてもかまわない。

ボス1次形態では、ボムを使うタイミングが早すぎるとボムを2発使わされることもあるので注意。連続写真で説明しているとおりにやり、ボム1発で倒すようにしよう。

ウォーロイド形態では、開幕直後の旋回赤弾＋浮遊機雷でボムを使う。変形直後に溜め撃ちを使い、以後ゲージが溜まったらすぐに溜め撃ちを使うようにしていれば、2回目の浮遊機雷を射出してくる前に倒すことが可能だ。



左側の側面砲台に溜め撃ちを設置し、



この場所に移動。すぐにボスが赤弾を撃ってくるので、矢印のように動いて赤弾の外側を避けつつ溜め撃ちを設置し、



この位置で赤弾（大）を避ける。あとは、ボムを使ってボスを撃ち込めばOK。

●街ステージ

疾風の場合、街ステージ道中は、15門砲台地帯以外でボムを使うところはない。ステージ前半の市街地上空も、ステルス隊地帯も溜め撃ちを使うポイントさえ間違えなければ安定して抜けることができる。

15門砲台地帯については街ステージが2-1にきた場合はボム1発で安全に抜けることもできるが（ランクが落ちているため）、それ以外の場合はボムを2発使って抜けるようにしよう。



溜め撃ちは、3つの砲台の中心線に合わせて設置しよう。

なお、15門砲台地帯を抜けたあとは、1回だけ溜め撃ちを使い、ボス到達時にゲージがレベル2まで溜まらないように調整しておくこと。

ボス1次形態、砲台×5のところでは、画面右端にレベル1の溜め撃ちを設置して砲台の周りを反時計回りすればOK。ボムは必要ない。

6連砲台のところでは、ボムを使って安全に倒す。溜め撃ちは、6連砲台の正面ではなく、ザコヘリが出てくるところに設置しておこう。

ウォーロイド形態は、ボムを2発使えば楽勝。ボムを使ったときは、援護機を盾にしつつボスに接近して撃ち込むようにしよう。

疾風 2周目ランダム面ボム配分表

	理想	現実
空ステージ	0	2
鉱山ステージ	2	3
海ステージ	0	2
街ステージ	5	5
合計	7	12

ベストランを目指して…パート1
まずは初級コースから！

MOTOCROSS GO!™

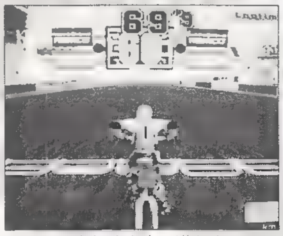
前半を走る「初級」から始めて、「上級」のための基礎を作ることから！

担当：するする

ライン取りが決め手！ ショートカットだって使うぞ！
「初級」コース

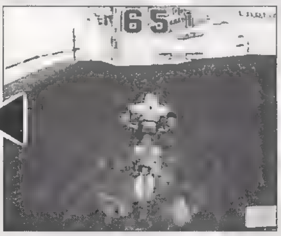
では「上級」でいい走りができるようになるために、まずは「初級」にてコースを攻略していきましょう。

スタートはアクセル全開でOK！（まわりは…コマンド入力でタイムアタックに！）

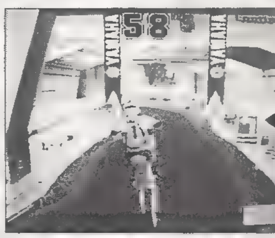

ここから右斜め方向へ進む！

スタートするとすぐ右へ。ミドルからインへ入り、ミドルよりも少し外側へふくらんでいき、1つ目の凸へ突進していく。

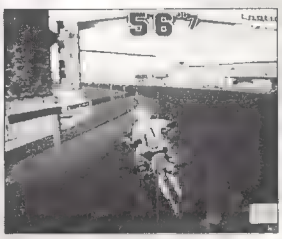
少し外側へふくらむ理由は、ジャンプを抑えるため。少しでも着地を早めて、加速をさせたいからだ！


ミドルより外側が低くなっている！


2つ目の凸は中央から飛び出す！


3つ目の凸からは、左方向へ！

1つ目をクリアしたら中央へラインをずらし、2つ目の凸へ。ここは中央でジャンプ。

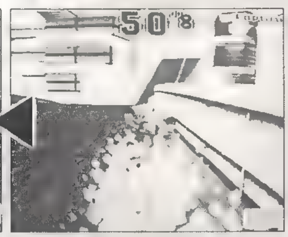

着地したときからインへ入れる！

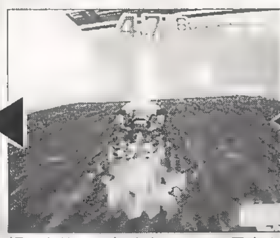
2つ目を越えたら3つ目の凸へ。ここは少し外側は移し、その先の左カーブの進入をしやすくしてやる。

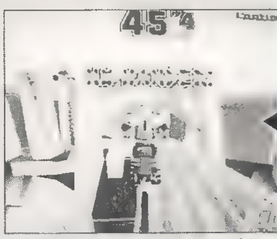

小さい凸凹は全開のままでOK！

そのインへ向ける。ジャンプは空中で左へ倒しつつ着地へ。

着地後はその斜めになっているのをキープしつつ左へ曲がり、ギャップを右寄りで走り抜け、右へのカーブへ入る。


緩い右のインから次の坂へ…。

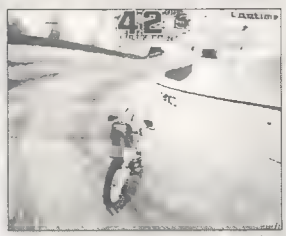

坂を上りつつ斜め左へ。減速用意！


着地してすぐ左のインへ入るぞ！

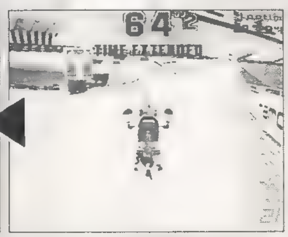
緩い右のインから大ジャンプへ！このジャンプに入る前に少し減速を行う。これは遠くへ飛ばないために。これにより、その先の左、右がクリアしやすくなるのだ！

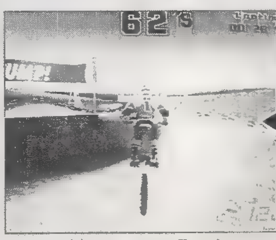

減速していたため、楽に左へ入れる。

減速したおかげで楽に左へ。そしてしっかり左寄りから次の右へ入るようにする。

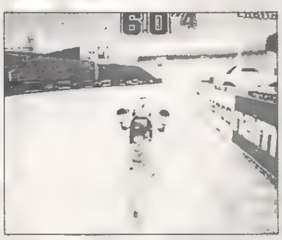

そしてすぐに右へ切り返せるのだ！

アウトからインへ。そして加速をさせるため。大きな弧を描きつつ抜けていく。その先はショートカット！


分岐手前。ここを右へ！


右へ飛び出し下のコースへ！

右から進むコースから強引に（まっすぐだけど）右へ―少し減速させるのがコツ！


減速していれば確実に走れるぞ！

にがつのこうりゃく、ツゥ～！さんがつのこうりゃく、ワゥン～～！

ン・バカなキミに送る、眠気も吹き飛ぶ朝一攻略！

減速して飛び出すと、着地後の左、右が曲がりやすくなる。これを正確に行うことで、その先にあるきつい左をアウトから入り、インを走り抜けられるラインに乗せていく。



凸があるので絶対に減速すること！

ただしこの左は、進入前にアクセルオフブレーキでしっかり減速し、凸に飛ばされないようにすることー



右寄りで飛び、次の左へ進入用意。



アウト＝イン＝アウトで抜けるぞ！



大きな弧でスピードチェックへ！

大凸が続くところは、右寄りでジャンプをクリアしていき、その次の左カーブをできるだけ大きな弧にしてスピードが出せるようにしていこう。



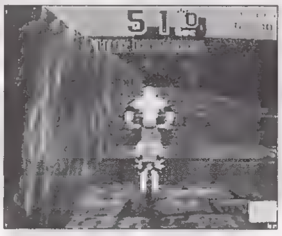
最高速から右へ、ミドルへ…。

ストレートでスピードに乗せて右カーブへ。スピードを殺さないようにしつつ右へ曲がるが、抜けるのはミドルよりやや左だ。



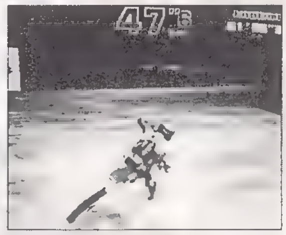
少しアクセルを緩めて飛び出そう！

すると階段が目前に！階段は左端を上る。上りきる前にアクセルを緩め、ジャンプを小さくすることを忘れるな！



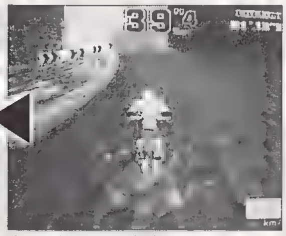
階段を左端で上り、減速用意。

ジャンプを小さくすることで、その先にある直角（右への）カーブの進入速度を調整してあげよう。後は早めにバイクを倒し、カウンターを当てながら抜けていく。



ジャンプを抑えて曲がりやすくする。

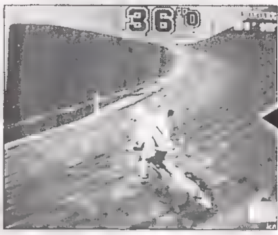
最初は落とせるだけスピードを落とし、クラッシュさせないこと。そこから少しずつスピードを上げていこう。



左の川沿いから直線のラインへ！



右寄りから。かなり手前から減速！



スライドしつつラインをキープ！

下りつつ左へ。ここは川のギリギリを通る。

右へ少し曲がり始めたら、次のきつい左の進入のために右側へ寄り、かなり手前から減速してインをキープするー

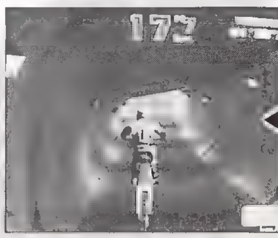


すぐ右へ！ここも早めに減速だ！

すぐ右カーブ。加速させようとしてブレーキングが遅れるので注意をすることー

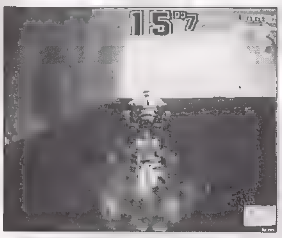


大ジャンプ！左寄りキープでOK！



下りのジャンプ。真っすぐ着地！

残るはストレートのみだが、気になるのはライン。よ～く見ていくと凸の高さが…。



左寄りのままフィニッシュへ…。

速く走るにはやはり着地を早めにしたいので、凹になっている部分から飛び出すことを忘れないようにしよう。

謎の基盤屋 FUGA フーガ

〒364 埼玉県北本市北本2-84-1 大史ビル2F
TEL.0485-93-6491

●セガ●

バーチャファイター3（PCBのみ）	120K
バーチャファイター2.1（ハーネス付）	25K
ドラゴンボールZ V.R.V.S	10K
ソニックザヘッジホッグ（P無）	10K
バーニングライバル	18K
ダークエッジ	18K
ゴールデンアックス	7K
ファンタジーゾーン	20K
オパオパ（KIC H付）	35K
スワット	50K
バンクパニック	18K
フリッキー	35K
チョップリフター	12K
テディボーイブルース	40K
ガルディア	12K
パーフェクトビリヤード	3K
コンバットホーク	10K
シーソージャンプ（ジャマ変換ハーネス付）	150K
ザクソン	15K
アッポー	15K

●コナミ●

フロッガー	25K
ロードファイター	7K
イーアルカンフー	13K
グラディウス（バブルシステム）	23K
A-JAX	28K
グラディウスII	25K
極上パロディウス	20K
ツインビーヤッホー	15K
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	18K
サラマンダ2	16K
セクシーパロディウス	35K

●ニチブツ●

ムーンエイリアン（KICハーネス付）	28K
クレイジークライマー（ジャマ変換ハーネス付）	50K
いたずら天使	78K
テラクレスタ	8K
マイティーガイ	12K
テラフォース	10K
クレイジークライマー2	38K
戦えビックファイター	38K

●カプコン●

ストリートファイターIII	40K
ウォーザード	35K
ヴァンパイアハンター2（ソフト）	10K
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）	10K
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）	6K
バトルサーキット（ソフト）	15K
虹色町の奇跡（ソフト）	10K
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）	20K
ヴァンパイアハンター（ソフト）	3K
スーパーストIIX（ソフト）	3K
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター（ソフト）	65K
マッスルボマー	10K
ワンダー3	38K
チキチキボーイズ	17K
戦場の狼II	25K
天地を喰らう	22K
エリア88	38K
ラッシュ&クラッシュ	28K
ひげ丸	15K
1942	10K

●ナムコ●

スタースイープ	25K
鉄拳3	140K
未来忍者	28K
パックマニア（ロム）	12K
ブラストオフ（ロム）	10K
ワールドコート（ロム）	3K
源平討魔伝（ロム、サブなし）	10K
ダートフォックス（ロムのみ）	5K
ローリングサンダー	38K
サンダーセプターII（PCBのみ）	8K

●タイトー●

まじかるでーとドキドキ告白大作戦	25K
F3マザーボード	50K
レイフォース	15K
ライトブリンガー	22K
グリッドシーカー	23K
エレベーターアクション	20K
影の伝説	18K
飛龍の拳	20K
ラスタンサーガ	30K

●スーパーCD麻雀ソフト●

5弾 ひと夏の体験	5K
6弾 極楽風俗バスツアー	5K
11弾 ナース好キッス	10K
15弾 放課後2	15K
17弾 乳楽園	30K

●LD麻雀ソフト●

5弾 夜明けのカフェテラス	5K
6弾 ティファニー	8K
7弾 ジェラシー	8K
10弾 ボディコン総集編	8K

●LD野球拳ソフト●

パート19	8K
パート21	8K
パート22	8K
パート25（ニュータイプ）	8K
パート26（ニュータイプ）	8K

●麻雀（BET）●

黄金の牌	28K
かぐや姫 その2	25K
エンペラー	20K
りある麻雀ごーるど夢牌	10K
究極の女	7K
ひょうばん娘	4K
カメラ小僧	3K
麻雀刺客	7K
家元	5K
お嬢さん	3K

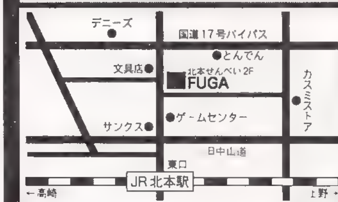
●花札（BET）●

華天国	23K
華仁義	18K

●MVSソフト●

リアルバウト餓狼伝説スペシャル	8K
神凰拳	5K
新品 ネオドリフトアウト	5K
龍虎の拳外伝	3K
ソニックウイングス2	6K
ニンジャコマンドー	5K
ぱにっくボンバー	3K
トップハンター	5K
アンドロデュノス	3K
ラギ	8K

●通信販売お支払い方法
①現金書留 ②代金引き替え



●営業時間
AM10:00～PM7:00
年中無休

今月のおおっと！PCB

価格はTELにてお問い合わせ下さい。

●タイトー●
中華大仙
あしたのジョー
JuJu伝説
ワードナーの森
スーパークイックス
カダッシュ
キックスタート
バズニック
エキサイティングアワー
サイレントドラゴン
キングオブボクサー
シーファイターポセイドン
火激
功里金団
究極タイガー
大旋風
ダイナマイトリーグ
フェニックス
グレートソードマン

アルカノイド
ラスタンサーガ
トップランキングスター
地獄めぐり
クイズクエスト
ヘビーユニット
インセクターX
ライディングファイト

●SNK●
バトルフィールド
マッドクラッシャー
ゲバラ

●テクノスジャパン●
熱血高校ドッジボール部
エキサイティングアワー
ダブルドラゴン3
コンバットライブス
ブロックアウト
熱血硬派くにおくん
西遊降魔録

●データーイースト●
マジカルドロップ
ダークシール
カルノフ
ダークシールII
クールドバスター

アルファックスZ
デスブレイド
スタジアムヒーロー
ブローディウルフ
ファイティングファンタジー
ワンダープラネット
ファイターズヒストリー

●バンプレスト●
機動戦士ガンダム
ウルトラマン倶楽部
SDガンダムサイコサラマンダー
ウルトラ闘魂伝説
ゴジラ特殊攻撃
ドラゴンボールZ
スラムダンク

●ジャレコ●
E.D.F
エクセリオン
サイバトラー
ソルダム
スカッシュ
グラディア
メガシステム32
ゲーム天国
キララスター
スーチーパイII
テトリスプラス

●U.P.L●
ムスタング
アクロバットミッション
タスクフォースハリヤー

宇宙戦艦ゴモラ
オメガファイター（海）
オメガファイター

●ビスコ●
ドリフトアウト
ガルメデス
ブロックカーニバル

●カネコ●
DJボーイ
富士山バスター
ギャルズパニック
ギャルズパニックII

●テーカン●
ボンジャック
ガズラー

●サン電子●
アラビアン
おいしいパズルはいりませんか?

●テクモ●
リムロッキンバスケートボール
ワールドカップ'94
ライガー
サンダードラゴン
レッスルフェスト
ワールドカップ'90
ワイルドファング

●セタ●
USクラッシック
スーパークラウンズゴルフ
メタフォックス

●日物●
テラフォース
テラクレスタ

●アトラス●
ブレイゾン
ボラックス

●カプコン●
マッスルボマー

ストリートファイターアルファ2(海)
ストライダー飛竜（新品）
戦場の狼
虎への道

今月のおおっと！筐体

■SNK■
MVS25（4本用PCB付き）
MVS33（4本用PCB付き）
スーパーネオキャンディ29
（POPカードタイプ）
キャンディ26

■カプコン■
ミニキュート18

■ジャレコ■
ボニーMkIII25
ボニーMkIV29

■アイレム■
マドンナ25

■TAITO■
カナリー25
イーグレット29

■アイレム■
マドンナ25

■セガ■
アストロ29

ありますっ!! お問い合わせください
プリントマシン各種
PRIZEマシーン

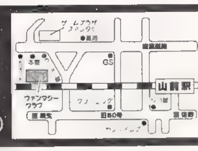
Σ-8000TURBO ¥15,800
PC、メガドライブ、スーファミサターン使用可（シグマ社製）

AV-5000(コントロールBOX) **¥26,000**
S端子、RGB入力可（シグマ社製）

●リストご希望の方は切手3枚を同封してお申し込み下さい。 ●買い取りもやっております。お問い合わせ下さい。

Fantasy
基板・筐体・大型筐体・コントロールBOX
販売・買取の親切なお店
(有)ファンタジークラブ

〒326 栃木県足利市大前町839-1
Tel.0284-62-6926／Fax.0284-62-7407
営業時間 AM10:00～PM7:00（第一・第三日曜は定休日）



皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ　10K
- R-TYPE レオ　12K
- 迷宮島・妖獣伝　各5K
- イメージファイト　10K
- エアーデュエル　10K
- ジッピーレース　5K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ　各18K
- 〃　〃　Ⅱ・Ⅲ　各15K
- ムーンパトロール　15K
- 銀河帝国の逆襲　15K

SNK
- サイコソルジャー　48K
- ギャングウォーズ　5K
- ストリートスマート　5K

ネオジオ業務用
MV-1 基板　18K
☆☆☆特報☆☆☆

MV-1用
カセット各種 0.5k~ 各種

カプコン
- ソンソン　15K
- エグゼドエグゼス　25K
- ガンスモーク　25K
- ストリートファイター　15K
- SF-Ⅱ　5K
- 〃　ターボ　8K
- USネイビー　18K
- アレスの翼　18K
- チキチキボーイ　15K
- ひげ丸　15K
- マジックソード　18K
- ナイツオブザラウンド　15K

CPⅡ　各種　格安

TOA PLAN
- ゴークス（レバー対応）　2K
- パワゲン　15K
- ヴィマナ　8K
- フィグゼイド　6K
- 達人　4K
- 達人王　12K

コナミ
- グラディウス（電源H付）　35K
- 〃　〃　Ⅱ　20K
- 〃　〃　Ⅲ　25K
- RF-2　（電源H付）　30K
- スーパーヘリ・コブラ (c)　5K
- ツタンカーム　12K
- ハイパーオリンピック　8K
- フロッガー，とおる君　各12K
- サーカスチャーリー　8K
- ローラーゲームズ　8K
- A-JAX　15K
- パロディウス　2K
- 出たなツインビー　2K
- GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
- プラスアルファ　28K
- ッドランド　15K
- ポップフレーマー　12K
- スーチーパイⅡ・P-47エイシス
- 湾岸戦争・ゲーム天国・グラディア
- ・エンゼルキッス（ROM）各1K
- メガシステムマザー　格安

デコ
- 空手道・ロボコップ　各 5K
- 大相撲　5K
- スクランブルエッグ　18K
- ウルフファング　18K
- クルードバスター　5K
- デスブレイド　5K
- ドラゴン忍者，Fファンタジー7K
- プロゴルフ・テニス　各3K
- マジカルドロップ　2K
- スーパーバーガータイム　10K

セガ
- アッポー、ロボレス　各12K
- ファンタジーゾーン　15K
- ミスターバイキング　28K
- ヘビーメタル　28K
- ごんべーのアイムソーリー　28K
- カルテット 2 16A　15K
- シャドーダンサー，しのび　各5K
- ボナンザブラザーズS24）10K
- クラックダウン S24　10K
- テトリス、コラムス　各3K
- ラフレシア，ガルディア　各25K
- ピタゴラスの謎 S付　10K
- ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c)　各5K
- モンスターランド　15K
- デュアルボード　各種
- トランキライザーガン、N-SUB
- 平安京エイリアン、隼、他、
- 他機種は，情報FAX（下記）参照

タイトー
- スペースインベーダーCL　25K
- バイオアタック　35K
- クイックス　純正　18K
- アルペンスキー　25K
- ジャングルキング　25K
- ドクタートッペル探検隊　5K
- 奇々怪界　5K
- ぺんぺろぺー　15K
- メイズオブフロット　3K
- シーファイターポセイドン　18K
- 中華大仙，フリップル　各3K
- バズニック　3K
- バブルボブル　12K
- 黄金の城　18K

- ザ、ピット　10K
- 飛翔鮫（F. SHARK）　5K
- 究極タイガー　5K
- アルカノイド　S付　5K
- 〃　リベンジー　S付　5K
- ヴォルフィード，パラメデス各3K
- レイメイズ、女三四郎　各15K
- フォーティ　ラブ　5K
- グレートソードマン　15K
- グリッドシーカー　15K
- エレベーターアクション　5K
- フロントライン　5K
- リングレイジ　5K
- フィールドゴール　68K

F-2 マザーボード用
ブリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険　5K・キャメルトライ　センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12　5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン　7K
※　マザー不要の場合　-3K
F2マザー　3K（大基板）

F3-Subカートリッジ
各種格安　F3マザー特価

純正筐体入り各種
（送料別、税込）
- スペースインベーダーT　80K
- スペースチェーサー　120K

テクモ
- アルゴスの戦士　18K
- スターフォース　15K
- がんばれギンくん　5K
- 雷牙　10K
- サンダードラゴン　10K
- ボンジャック　12K
- ガズラー　18K
- スイマー　18K

テクノス
- くにお君　6K
- ダブルドラゴン　5K
- 西遊降魔ろく　3K

ニチブツ
- テラクレスタ（FM音源版）　5K
- 五目ならべ（連珠）　3K
- ムーンエイリアン　PⅡ(c)　8K
- クレージークライマー(c)　18K
- レジオン、アマテラス　各8K
- フリスキートム　98K

UPL
- シュトラール　5K
- ムスタング　5K
- タスクフォースハリアー　5K
- ゴモラ，バンダイク　各5K
- ノバ2001　8K

ユニバーサル
- コスミックアベンジャー　38K
- ミスターDO　雪だるま　18K
- ミスターDO (c)　3K
- Mr.Do　ワイルドライド12K
- ジャンピングジャック　15K
- スナップジャック　28K

ナムコ
- ナムコクラッシクVol1　12K
- 〃　〃　Vol2　28K
- アサルト　パネル付　25K
- ネビュラスレイ　18K
- ラリーX　18K
- ドラゴンスピリット　28K
- 未来忍者　35K
- ドラゴンバスター　18K
- グロブダー　25K
- 子育てQマイエンゼル　2K
- ギャプラス　8K
- ドルアーガの塔　25K
- コズモギャングビデオ　8K
- スカイキッド　28K
- スカイキッド　DX　48K
- ホッピングマッピー　48K
- イシターの復活　48K
- フォゾン　38K
- F/A　10K
- スーパーワールドコート　3K
- ニューマンアスレチック　10K
- スーパーパックマン　25K
- ゼビウス、ディグダグ　各5K
- ギャラガ　3K
- パックギャル（ミスパック）　8K
- パックマン(c)　5K
- ハングリーマン　8K
- ポパイパックマン　8K
- タンクバタリアン (c)　8K
- SI　ROMキット　各5K
- デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

一部・逆品一　その他
- クラッシュローラー　12K
- エクイテス　28K
- タイタン　25K
- ナンバークラッシュ　25K
- サファリーラリー　80K
- タイムアタッカ（ブロック）15K
- ジャンピューター　8K
- ミサイルコマンド　P付　68K
- ドンキーコング (c)　12K
- センティピード　38K
- タイムトンネル　58K
- バンバンカー　18k
- サーカス（風船割り）　80K
- ゾディアック（オルカ）18K
- ボレンチ　28K
- ヤマト、ジャンプバグ各15K
- シルバーランド　28K
- ベラチャン　28K
- リバーパトロール(c)　18K
- フェニックス　10K
- ブラックホール　15K
- レッドUFO　15K
- ストリーキング　15K
- 激走（イースタンCO. 18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀，ファンクラブ　夏物語，麻雀フライデー，ズームイン，麻雀大予言，ねるとん雀鬼団，ミラージュ、麻雀学園，グッとE雀，殺人事件，大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，パニックスタジアム，　華折鶴、舞妓花　各2K　スーパーリアルⅢ3K，スーパーリアルⅣ5K，スーパーリアルV　3K，

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス（3画面）EXT. D.A付　58KO
- 忍者ウォーリアズ（3画面）　88KO
- サンダーブレード　(a)　8K
- アフターバーナー　Ⅱ　(a)　8K
- ギャラクシーフォースⅡ　(a)　20KO
- ラッドモビール or ラッドラリー　10K
- ハイパークラッシュ　コナミ　28K
- サイバースレッド　V21(a)　20K
- スターブレード　V21(a)　18K
- エアーコンバット　V21(a)　18K
- ソルバルウ　V21(a)　18K
- ギャラクティックストーム　28KO
- ナイトストライカー　38KO

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV
専用ハーネス 付
V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティック（アナログ）とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要（2K）→ジョイスティック（1本）2K

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
O印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留
②代引宅配便（ヤマト便）があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました

基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMA、コネクター）+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

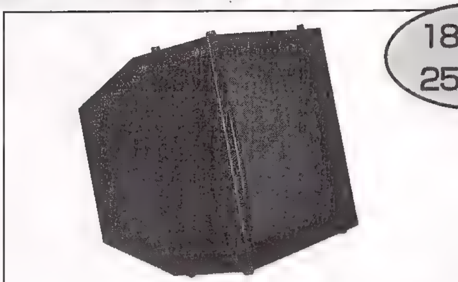
定休日　日曜日　（祭日は営業）
電話受付　午後1時~午後7時

18インチモニター新発売

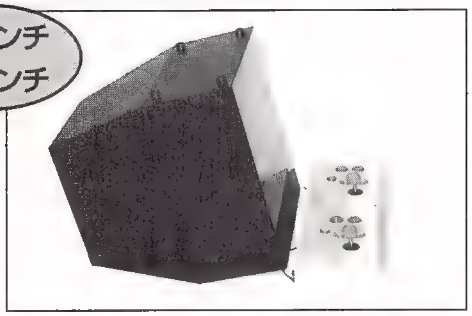
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
（各種家庭用ゲーム機もOK）

■ 仕様　（本体保証 6カ月）
- ◇ スチール製キャビネット入り
- ◇ 15、24kHz両用
- ◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
- ◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)



18インチ・25インチ

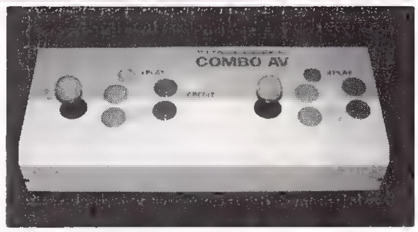


25インチもあります　中古価格¥58,000(税・送料別)

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

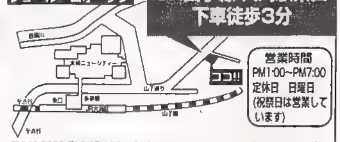
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥2,000

満足のいく性能で安心価格

ショールームオープン



〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

基板が毎日大量入荷！システムⅢ

★以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です★
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません（笑）。

【アイレム】
R-TYPE LEO……¥10,000
ギャロップ……¥8,000
スパルタンX……¥6,000

【SNK】
原始島……¥8,000
パイオニアバルーン……¥50,000
ファンタジー……¥50,000

【MVS】
オーバートップ……¥10,000
ぐるりん……¥3,000
サッカーブロール……¥500
ザ・キングオブファイターズ'94……¥500
将棋の達人……¥20,000
ステークスウイナー2……¥1,500
超人学園ゴウカイザー……¥5,000
トップハンター……¥4,000
ネオボンバーマン……¥18,000
パズルdeポン……¥1,000
パズルボブル……¥5,000
フライングパワーディスク……¥3,000
マジカルドロップ2……¥1,000
マネーアイドルエクスチェンジャー¥10,000
みなさんのおかげさまです……¥500
メタルスラッグ……¥14,000

【カプコン】
ウォーザード(CPSⅢ)……¥38,000
ウォーザード(ソフト)……¥10,000
X-MEN VS ストリートファイター(ソフト)¥35,000
クイズ&ドラゴンズ……¥3,000
ストリートファイターEX……¥45,000
ストZERO2アルファ（ソフト）¥12,000
ストⅢ（CPSⅢ）……¥48,000
ストⅢ（ソフト）……¥20,000
ストⅢ2ndインパクト(CPSⅢ)¥90,000
戦場の狼……¥7,000
天地を喰らうⅡ……¥12,000
19XX（ソフト）……¥18,000
バトルサーキット（ソフト）……¥20,000
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）…¥8,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）¥15,000
ヴァンパイアハンター2（ソフト）…¥20,000
ファイナルファイト（ソフト）…¥15,000
ポケットファイター（ソフト）¥65,000
マジックソード……¥12,000

【コナミ】
ウイニングスパイク GX……¥28,000
ウェディングラプソディ……¥20,000
サーカスチャーリー……¥10,000
沙羅曼蛇2 GX……¥15,000
サンダークロスⅡ……¥18,000
シティーボンバー……¥8,000
進め！対戦ぱずるだま……¥2,000
セクシーパロディウス GX……¥35,000
ゼクセクス……¥18,000
タイムパイロット'84……¥12,000
対戦とっかえだま GX……¥15,000
トライゴン……¥12,000
ハイパーアスリート……¥10,000

【セガ】
アッポー……¥13,000
クイズめくるめくストーリー……¥100
コラムス……¥2,000
ゴールデンアックス……¥8,000
テトリス……¥3,000
バーチャファイター2（NEWアストロ）¥120,000
バーチャファイター3（電源、H付）¥150,000
ぷよぷよ……¥2,000
ぷよぷよ通……¥3,000
ベンゴ……¥15,000

【ST-V】
ウインターヒート……¥25,000
コットン2……¥25,000
コラムス97……¥5,000
サンドアール……¥500
蒼穹紅蓮隊……¥3,000
花組対戦コラムス……¥30,000
ぷよぷよSUN……¥2,000
プリンセスクララ大作戦……¥500
まうすけのおじゃまザ・ワールド¥2,000

【タイトー】
あっかんべぇだぁ（カセット）…¥1,000
アルカノイド（センサー付）……¥8,000
エレベーターアクションリターンズ（カセット）¥2,000
きらめきスターロード（カセット）¥35,000
功里金団……¥6,000
サイキックフォース（EXロム付）¥28,000
地獄めぐり……¥6,000
ダライアス外伝（カセット）……¥2,000
中華大仙……¥4,000
プチカラット（P付カセット）¥50,000
MJ-12（F2）……¥5,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦…¥13,000
まじかるでーと卒業告白大作戦……¥15,000
メタルブラック（F2）……¥18,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（カセット）¥1,000
ゆうゆのクイズでGo!Go!（F2）¥3,000

【デコ】
ウルフファング……¥10,000
スカルファング……¥20,000
ファイティングファンタジー…¥10,000

【テクモ】
ガズラー……¥12,000
がんばれギンくん……¥5,000
タンクバスターズ……¥10,000
闘姫伝承（でろーんでろでろサブ付）¥26,000
脳力向上委員会……¥500

【東亜プラン】
アウトゾーン……¥10,000
大旋風（開発基板）……¥20,000
ダッシュ野郎……¥8,000
バツグン……¥18,000

【ナムコ】
アウトフォクシーズ……¥23,000
F/A（クイズ島サブ付）……¥15,000
ギャプラス……¥10,000
グロブダー……¥25,000
子育てクイズマイエンジェル……¥3,000
子育てクイズマイエンジェル2新品¥18,000
子育てクイズマイエンジェル2中古¥13,000
ダンシングアイ……¥48,000
ティンクルピット……¥10,000
鉄拳3……¥158,000
ディグダグ……¥8,000
トイポップ……¥55,000
パラデューク……¥15,000
マッハブレイカーズ……¥23,000
マッピー……¥8,000
ローリングサンダー2……¥10,000
ワンダーモモ……¥55,000

【バンプレスト】
クイズセーラームーン……¥25,000
美少女戦士セーラームーン……¥25,000
マクロス……¥14,000
マクロスプラス……¥36,000

【その他】
IQブロック……¥2,000
LDクイズ各種基板のみ……¥100
オセロダービー……¥4,000
ガンバード……¥12,000
ガンマスター……¥12,000
究極のオセロ……¥4,000
ギャルズパニック4遊……¥25,000
グランドクロス……¥300
三刻志……¥6,000
疾風魔法大作戦……¥12,000
上海Ⅲ……¥20,000
ススメ！マイルスマイル……¥3,000
そこぬけ対戦ゲーム……¥8,000
卒業証書……¥2,000
ドンデンラバー……¥8,000
ハイホー……¥1,000
バトルガレッガ……¥40,000
パルキューブ……¥3,000
パズル番長……¥2,000
ブランディア……¥12,000
魔法大作戦……¥18,000
Mr. DO！VSユニコーン……¥13,000
Mr. ジャン……¥10,000
五月陣戦……¥2,000
もうぢゃ……¥4,000
ロジックプロ2……¥15,000

【麻雀・花札】
E雀ハイスクール……¥50,000
イメクラ麻雀……¥2,000
学園祭……¥20,000
着せかえまーじゃん……¥18,000
ギャル10連発……¥3,000
恋こいしましょ……¥12,000
恋のマジックポーション……¥1,000
実験ラブストーリー……¥3,000
ジャンジャンパラダイス……¥25,000
スーチーパイスペシャル……¥3,000
スーパーマル禁版……¥10,000
スーパーリアル麻雀PⅡ……¥4,000
スーパーリアル麻雀PⅢ……¥4,000
スーパーリアル麻雀PV……¥5,000
スーパーリアル麻雀PVI……¥4,000
スーパー華パラダイス……¥1,000
スケバン雀士竜子（H付）……¥22,000
セーラーウォーズ……¥6,000
トリプルウォーズ……¥3,000
同級生スペシャル……¥8,000
ファイナルロマンスR（対戦H付）¥80,000
ブランニュースターズ（新品カセット）…¥20,000
プリティセーラー18禁……¥13,000
プリティセーラー2……¥8,000
夢想花……¥12,000
笑いの華天使……¥3,000

【中古筐体】
SNK MVS-U4/25……¥40,000
カプコン Qグランダム25……¥35,000
ジャレコ ポニーmkⅢ25……¥20,000
ジャレコ ポニーmkⅣ29……¥58,000
セガ アストロシティ29…¥100,000
セガ NEWアストロシティ29¥135,000
タイトー カナリー25……¥20,000

カプコンシークレットファイル 私立ジャスティス学園・マーヴル vs カプコンなど各種ポスター・グッズ類 エヴァファイナルなど各種エヴァ関連グッズ類多数

※18〜29インチ各種筐体・モニター全国発送します。
※枚数限定で「怒首領蜂」を¥90,000で買取します。ただし、インストカード・取扱説明書・箱が3点ともオリジナルで美品のものに限ります。まずはお電話ください。

☆豊富な在庫をお値打価格で

●毎日のように基板が**大量入荷**しています。おかげさまで毎日が**大バーゲンセール**です!

☆周辺機器・関連商品の販売も充実

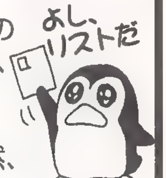
●業務用**モニター・各種筐体**の展示強化! ぜひ直接ご覧ください（通販も致します）。
●プライズ関連の**非売品グッズ・ポスター類**いろいろ取りあつかっています。



ですから

☆まずはリストを請求してください

●いきあたりばったり電話かけまくりはもうやめにしませんか☺
●当店のリストには、発行時点でのすべての在庫が掲載してあり、インストの有無が◎○△×で表示してありますので一目瞭然、安心です。
●とにかくお電話かおハガキでご請求ください。





「うちはリストが命です(マジ)。」

☆通信販売がお求めやすくなりました

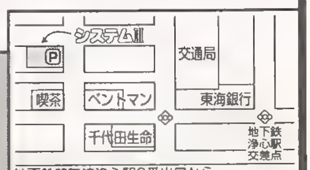
●お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。
●従来通り銀行振込や現金書留でもOKです。

東海銀行浄心支店▶普通1088974
システムスリー

☆さらに分割払いもOK!

Orico

●遠方の方でもご来店の必要はありません。
●簡単な手続きで3〜36回のクレジットをご利用いただけます。
●18歳以上の方に限ります。



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有



システムⅢ

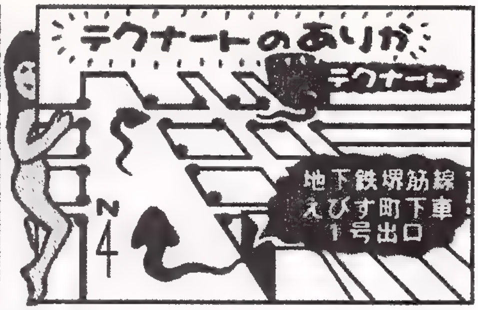
〒451-0061名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.〜20:00p.m.

テクナートのお知らせ。

▶いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
▶ローンも取り扱っております。
▶第1・第3日曜は休業しています。
▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

テクナートの広告です。

大阪名物

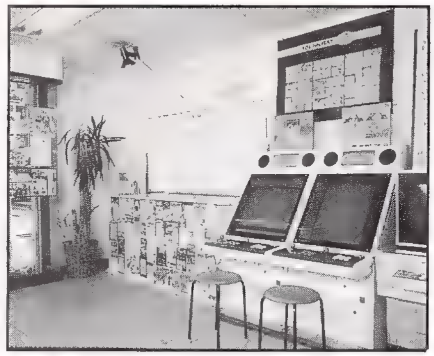


http://www.technart.co.jp

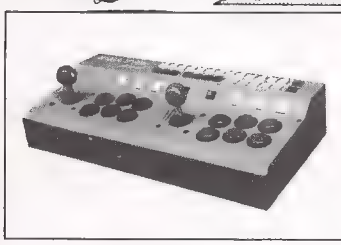
商品案内と基板価格表はインターネットでご覧いただけます。



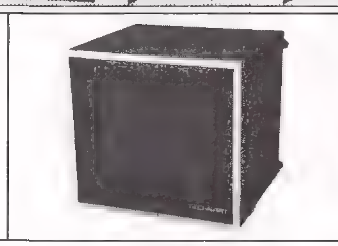


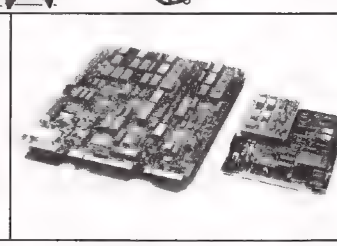


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ/S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン/21ピン)ケーブル¥3,000

AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000/コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン/21ピン対応。15KHz/24KHz切替可。縦画面/横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。 ¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK!

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM 7:30

中古基板も常時2,000枚在庫! くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで!

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

●6回〜60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を!●

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価買取価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》

ロードランナーI〜III	各15K
アンダーカバーコップス	13K
海底大戦争	20K
最後の忍道	9K
リーグマン	15K
ボンバーマンワールド	12K
スペランカー	10K
スペランカーII	12K
フック	12K
ガンホーキ	8K
クロスブレイズ	10K
ジオストーム	15K
ファイアーバレル	15K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)	

《SNK》

ループレバーのゲーム(P付)	35K〜
ASO	8K
KOF 97	TEL
MVSマザーボード	TEL
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)	
※MVS基板高価買取(TEL)	

《カプコン》

エグゼドエグゼズ	22K
ガンスモーク	13K
闘いの挽歌	15K
D&D 2(サブ)	TEL
エイリアンVSプレデター(サブ)	18K
バニッシャー	10K
ストリートファイター ザ・ムービー	32K
マーブルVSストリートファイター	TEL
ストゼロ2アルファ(サブ)	TEL
闘神伝2	TEL
スターグラディエーター	TEL
X-MEN VS ストリートファイター(サブ)	TEL
ヴァンパイアセイヴァー2(サブ)	TEL
ヴァンパイアハンター2(サブ)	TEL
キャプテンコマンドー	12K
1941	18K
※ストリートファイターEX高価買取(TEL)	
※CPシステム基板高価買取(TEL)	
※CPSIIサブボード高価買取(TEL)	

《コナミ》

グラディウス(ROMボード)	TEL
グラディウスIII	18K
ゼクセクス	15K
A-JAX	18K
悪魔城ドラキュラ	45K
サンダークロス	13K
サンダークロスII	12K
ツインビー(ROMボード)	TEL
ミスティックウォリアーズ	20K
バトランティス	25K
魔獣の王国	30K
バイオレントストーム	19K
メタモルフィック フォース	20K
ダダンダーン	17K
GIジョー	20K
ギャラクティックウォリアーズ	TEL
バーサスネットサッカー	TEL
ドラグーンマイト	22K
セクシーパロディウス	22K
X-MEN	13K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)	

《ジャレコ》

シティコネクション	15K
忍者くん	5K
忍者くん 2	10K
サイキック 5	17K
バルトリック	25K
破兆	10K
ロッドランド	10K

《セガ》

アッポー	10K
ロボレス2001	10K
エイリアンシンドローム	15K
SDI(純正P付)	TEL
バレット	TEL
ピットフォールII	20K
ゴールデンアックス 2(4P)	22K
ゲイングランド	35K
アラビアンファイト	12K
アレックスキッド	10K
フリッキー	10K
ヴァーチャファイター3(電付)	TEL
ヴァーチャストライカー	TEL
スペースハリアー高価買取(TEL)	
※ヴァーチャロン基板高価買取(TEL)	
※セガモデル2基板高価買取(TEL)	
※セガレトロ基板高価買取(TEL)	
※セガST-V基板高価買取(TEL)	

《タイトー》

レインボーアイランド(EXOK)	15K
レイメイズ	22K
ライトブリンガー	14K
黄金の城	15K
アラビアンマジック	15K
レイストーム	TEL
フェアリーランドストーリー	27K
サイキックフォース	TEL
サイキックフォースEX	TEL
ファイターズインパクト	TEL
スーパーフットボールチャンプ	TEL
ちゃっくんぽっぷ	30K
ニンジャウォリアーズ	TEL
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)	
※FIIIマザーボード	40K

《データイースト》

ザビガ	25K
B-ウイング	25K
トリオTHEパンチ	24K
ナイトスラッシャーズ	25K
グレートラグタイムショー	20K
ミッドナイトレジスタンス(P付)	TEL
のぼらんか	13K
ブラッディウルフ	13K
エドワード ランディ	20K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)	

《ナムコ》

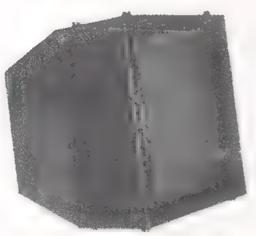
ベラボーマン(ボタン付)	50K
F/A	10K
マッハブレイカーズ	17K
アウトフォクシーズ	12K
タンクフォース	17K
鉄拳	TEL
鉄拳2(Ver AOK)	TEL
鉄拳3	TEL
ソウルエッジ(Ver IOK)	TEL
ダンシング アイ	TEL
ゼビウス3D/G	TEL
スタースイープ	TEL
ネビュラスレイ	12K
ダンクマニア	12K
ナムコクラシックvol.2	17K
※ナムコシステムIマザーボード	14K
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)	

《その他》

首領蜂	27K
怒首領蜂	TEL
エクイテス	25K
アルゴスの戦士	13K
ソロモンの鍵	23K
鮫! 鮫! 鮫!	16K
セーラームーン(全て純正)	18K
豪血寺一族	3K
豪血寺一族 2	12K
豪血寺一族外伝	18K
マジンガーZ	13K
ミュータントナイト	18K
ガンダーラ	15K
大江戸ファイト	12K
ジャッキー チェン	20K
ナックルバッシュ	11K
サンダードラゴン 2	17K
レジオネア	8K
ゼロチーム	13K
ノストラダムス	13K
アークエリア	22K
ウルトラ警備隊	16K
ノバ 2001	12K
バイパーフェイズ1(NEW)	20K
バトルガレッガ	28K
ツインイーグル 2	17K
雷神魔傀	16K
ストームブレード	13K
魔法大作戦	8K
雷電ファイターズ	TEL
ギャロップレーサー	TEL
ギャロップレーサー 2	TEL
闘姫伝承	15K
でろ〜んでろでろ	10K
バツグン	10K
戦球	18K
スーパースラムス	18K
ストライカー1945	17K
戦国ブレード	10K
ガンバード	TEL
ヘブンズ ゲート	TEL
マッドシャーク	15K
ブラッディロア	TEL
ソルディバイド	10K
※その他レトロ基板高価買取(TEL)	

このリスト以外の基板・コントロールBOX等も高価買取致します。詳しくはTELにてどうぞ!

- ●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
- ●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。
  郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。
- ●郵送での買取金額合計が8万円以上の場合、送料は着払いでOKです。



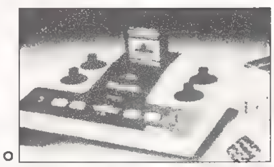
18インチモニター 販売 始めました!

★各種家庭用ゲーム機対応
★RGB21ピン入力
★15/24kHz対応
★縦置き可能

¥38,000
(税・送料別)

昔のゲーム機及びソフトの買取始めました。

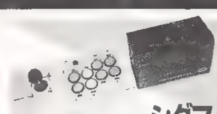
あなたの家で眠っている
昔のゲーム機を
高価買取
しています。
詳しくはTELにて。



コントロールBOX各種　激安販売中!!　価格はTELにて



コンボAV



シグマAV5000 & 8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

VEGA JR. 価格はTELにて!



21世紀のコントロールBOX

《特徴》
- ●同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- ●16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- ●5V/15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
- ●業界初の2万円台での価格で新登場!

サイズ/幅650×奥行200×高さ100

連射ボタンが独立したDXタイプも登場!!
VEGA JR.DX 価格はTELにて!!

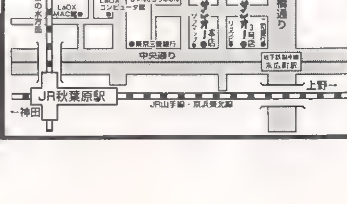
「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」高価買取中! 詳しくはTELにてどうぞ!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達 代金は商品受取時にお支払いというう代引システムをご利用下さい。

海外家庭用ソフト及び、改造ツール等の通販も行なっております。
詳しくは **海外ソフトコーナー**
TEL.03(3255)3452 までお問い合わせください。

営業時間

月〜水	10:30〜20:00
木〜土	10:00〜20:00
日・祝	10:30〜19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー本店
基板販売事業部 〒101-0021東京都千代田区外神田3-14-8

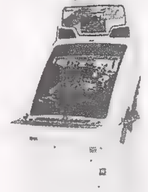
基板フロアー TEL.03(3255)3453
海外ソフトコーナー TEL.03(3255)3452
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp/

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SNK スーパーネオ29タイプII ハイパーネオジオ64搭載 サムライスピリッツ3D



いよいよ登場!!
価格等お問い合わせ下さい。

SEGA ブラストシティ

(筐体12ボタンパネル仕様)

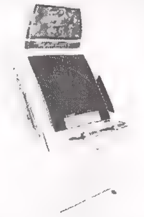


通販価格￥240,000(税込)

初回￥22,400　￥22,400×11回
初回￥12,400　￥12,400×23回
初回￥ 9,980　￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ+バーチャファイター3 中古

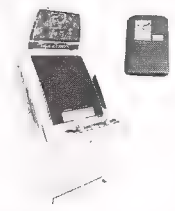
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥580,000(税込)

初回￥54,500　￥54,100×11回
初回￥31,500　￥29,900×23回
初回￥22,660　￥20,100×35回

SEGA ブラストシティ CAPCOM ヴァンパイアセイヴァ2 組込

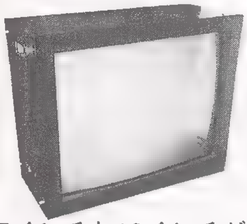


通販価格￥420,000(税込)

初回￥39,200　￥39,200×11回
初回￥21,700　￥21,700×23回
初回￥14,840　￥14,600×35回

キューワオリジナルモニター

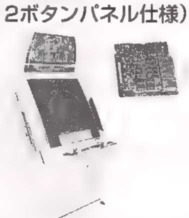
<販売始めました>



25インチと18インチがあります。価格お問い合わせ下さい。

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3セット

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥450,000(税込)

初回￥42,000　￥42,000×11回
初回￥24,400　￥23,200×23回
初回￥17,400　￥15,600×35回

SNK 月華の剣士 ボードマスターセット

通販価格￥220,000(税込)

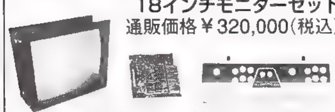
ボードマスター
MV・IA
月華の剣士
ハーネス



初回￥20,900　￥20,500×12回
初回￥12,900　￥11,300×23回
初回￥ 9,440　￥ 7,600×35回

NAMCO 鉄拳3 ボードマスター 18インチモニターセット

通販価格￥320,000(税込)



初回￥30,600　￥29,800×11回
初回￥17,300　￥16,500×23回
初回￥12,140　￥11,100×35回

CAPCOM ストIII 2ndインパクト ボードマスターセット

通販価格￥240,000(税込)

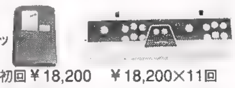


初回￥22,400　￥22,400×11回
初回￥12,400　￥12,400×23回
初回￥ 9,980　￥ 8,300×35回

CAPCOM CPII旧人気商品 ボードマスターセット

通販価格￥195,000(税込)

ボードマスター
CPIIマザー
ストZEROデルファ
パワードギア
X-MEN
スパズルIIX
サイバーボッツ
マーブルvsスト
ハーネス



初回￥18,200　￥18,200×11回
初回￥11,800　￥10,000×23回
初回￥ 9,640　￥ 6,700×35回

SNK ハイパーネオ64搭載 サムライスピリッツ3D いよいよ登場!

ローンでご購入の方、お気軽にお問い合わせ下さい。
高くて今すぐ現金はムリという方も、ローンなら楽々ご返済できます。

CAPCOM

マーブルVSカプ・クラッシュ(新品)	値引き有り
ストリートファイターIIIセカンドインパクト	180,000
私立ジャスティス学園	値引き有り
ストリートファイターIII	50,000
ヴァンパイアセイヴァ2(カート・新品	109,000
ポケットファイター(カート)	75,000
ストリートファイターEXプラス	80,000
マーブルVSストリートファイター(カート	90,000
D&D(カート)	20,000
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)	20,000
サイバーボッツ(カート)	12,000
X-MEN (カート)	10,000
パワードギア(カート)	18,000
トップシークレット	35,000
ガンスモーク	35,000
殿様の野望	8,000

KONAMI

ファイティング武術(筐体込み	OP 998,000
グラディウスI(アンプ付)	55,000
スラムダンク	25,000
グラディウスII	40,000
グラディウスIII	30,000
フロッガー	38,000
ときめきメモ対戦パズル玉	55,000
セクシーパロディウス	45,000
ゴルフィンググレイツ2	30,000
リーサルエンフォサーズ	30,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ビットファイター	12,000
クォース	8,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

スーパーワールドスタジアム97'(新品)	138,000
ダンシングアイ	65,000
鉄拳3	178,000
ゼビウス3D/G	55,000
トイポップ	50,000
グロブター	68,000
ファイナルラップR	50,000
イシターの復活	88,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パック&パル	45,000
ティグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
ボスコニアン	45,000
モトス	32,000
ギャラガ	© 12,000
ギャラクシアン	© 12,000
ニューラリーX	© 12,000
パックマン	© 12,000

TAITO

パズルボブル4(新品)	値引き有り
きらめきスターロード	値引き有り
G-ダライアスver2(新品)	193,000
プチカラット	値引き有り
パズルボブル2(ロム)	10,000
ダライアス外伝(ロム)	20,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	20,000
あっかんべえだー(ロム)	10,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー(白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー(カラー)	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
地獄めぐり	10,000
スーパーヘリ	© 15,000
カゲキ	8,000

SEGA

花組コラムスサクラ対戦	値引き有り
バーチャファイター3TB	188,000
ウインターヒート(新品、カセット)	110,000
バーチャロン(通信基板、パネル付)	400,000
ラストブロンクス(ジャマハーネス付)	200,000
デッドオアアライブ(ジャマハーネス付)	200,000
バーチャファイター3	350,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ(ジャマハーネス付)	150,000
バーチャーファイター2(ジャマハーネス付	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
デカスリート(ロム)	15,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ぷよぷよ通	12,000
ガルティア	12,000

DECO

ダンクドリーム95(新品)	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
ダークシールII	15,000
キャンパスハンティング	15,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ぐっすんおよよ	10,000

BANPRESTO

スーパースラムズ	42,000
アルチメイトテニス	12,000

SNK

月華の剣士(新品)	126,000
ブレイキングスター(新品)	発売中
キングオブファイター97'	80,000
ジョイフルロード	60,000
MV-1A(新品)	48,000
バトルフィールド(ループレバー付)	30,000
A.S.O	15,000
ストリートスマート	10,000
スカイソルジャー	10,000
航空奇兵物語	10,000

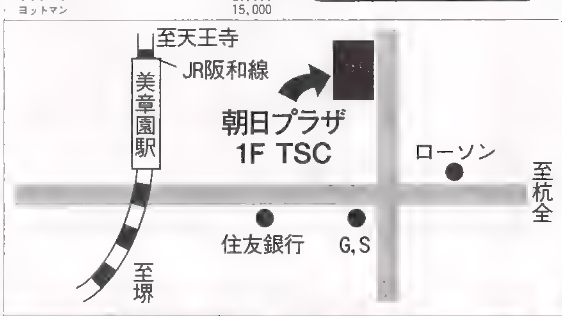
ATLUS

ヘブンズゲイト(新品)	125,000
ブレイゾン	10,000

その他

バトライザー(新品)	値引き有り
雷電ファイターズII	値引き有り
スーパーリアル麻雀P7	値引き有り
雀々パラダイス2	値引き有り
ストライカーズ1945II	188,000
ギャロップレーサー2(新品)	208,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VSユニコーン2枚セット(音声アンプ付)	60,000
ポパイ	45,000
キャノンダンサー	30,000
ソルディバイド	30,000
サボテンボンバー	20,000
ヨットマン	15,000
ログイアン	15,000
疾風魔法大作戦	20,000
ボンジャック	20,000
ドギューン	10,000
ゴモラ	10,000
パング3	25,000
ライテン	20,000
ダーウィン4078	15,000
ソニックウィングス	10,000
特価!!卒業証書(新品)	20,000
特価!!ロックマン(新品)	30,000
ガンバード	18,000

買取も致しておりますので、どうぞお気軽にお電話下さい。



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込・・・・・・入金確認即商品発送
●コレクトサービス・・・・・・商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
　　　　相互信用金庫本店(普)0030322

久々の復活!サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

担当・こーじ山下&いじめの対象(たぶらけんこう)

去年の暮れに紹介をしてから早×ヶ月…春の息吹と共にサイキックが帰ってきた!前回の「軍サイキッカー部隊」に続き、今回は「新正ノア」のメンバーを紹介!

サイキック最新情報濃縮! FRONTIER 2012

毎号2012の最新情報を掲載していく当コーナーだが、読者からの質問も受け付けていたりするぞ。

気になる開発進行度

この号が出ている頃にはAOUショーも終わり、ほぼ完成版に近い形の2012を見た人も多数いると思われる。

2月現在の開発状況だが、昨年末に行われたロケテストから大幅に進化・調整され、2012ならではの遊び方、闘い方ができるレベルまでゲームは完成してきている!

キャラクターたちにも続々新技が追加され、通常技の形態や、超能力技を軸に据えた動かし方も固まってきた!…のではあるが、発売はまだちょっと先になりそげ。

「一体いつになったらプレイできるのさキーッ!」と、悔し涙でマクラを濡らす日々を送るコアなファンの方々も多いとは思うが、発売時期が決定し次第、ゲーメスト本誌でもお知らせするのでもう少し待ってくださいね。

近いうちに操作系、システム全般、およびキャラクターごとの超能力技も紹介できると思うので、期待して待つよりほかねえっスよね!

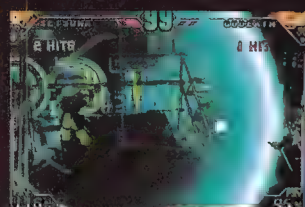


ゲーセンで出会える日を心して待て!

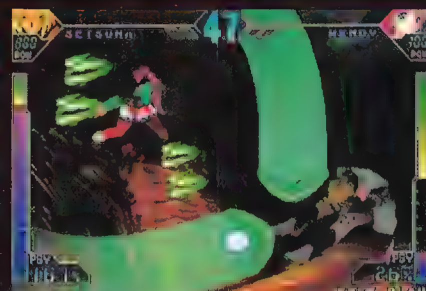
続々追加される怒濤の新技!



影高野からの新たな使者・玄信!冴え渡る法術の数々!



特殊起き上がり攻撃「PSYインパルス」!詳細は次号以降で!





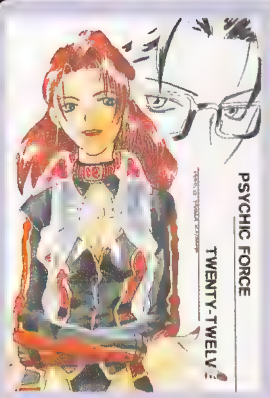
みんな気になるパティの能力"音"。一体どんな攻撃を見せてくれるのか!?

毒電波通信(仮)

知らない間にアナタの脳に埋め込まれた「毒電波通信機」と交信するべく開設されたのが、当コーナーだったりする。

まぁ、要は世界一気の早いサイキック2012の読者コーナーだと思いねぇ。

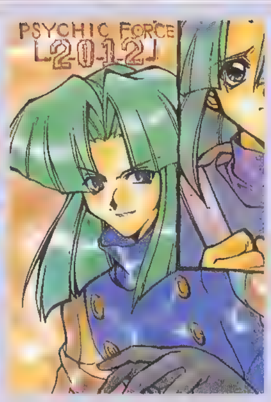
とりあえず今回はイラストのみを掲載してますが、サイキック関係の投稿なら何でも受け付けてます。イベント情報なんかも掲載していくので、悪いこと言わんからチェックしておこう。



↑(兵庫県 茅雨ヤカナさん)
☆今回から参戦する新キャラも曲者揃いだ。次のページからの新生ノア特集へ急げ!



↑(静岡県 魁璃かいるさん)
☆前作からのファンは気になるトコロ。今からアレコレ想像しとくと面白いかも。



↑(群馬県 朝香あきらさん)
☆どーにもこーにも性格が破綻しちゃいましたが…これはこれでいーよね。…いいのか?



↑(神奈川県 有久翼2号さん)

当コーナーへの宛先は!

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 (株)新声社 ゲーメスト編集部
「毒電波万歳(仮)」係

千の絶望より出し、最後の希望　新生ノア

NEO NOA
SINCE 2012

時代の楔へ

「ノア」

それは希望の項。

AD2010――虐げられし超能力者たちは、1人の男の元へと集まった。

イギリス出身の超能力者「**キース・エヴァンス**」は、持てる強大な力を解放し、世界中の超能力者たちにメッセージを送ることに成功する。

「我の元に集い、そして世界を新たなる秩序で彩るのだ」

それは、サイキッカーたちによる新たなる支配体制を謳った、人類空前の「革命」とも言える宣言内容であった。

超常たる力を有すがゆえ迫害され、辛酸を舐め続けた超能力者たちは、キースの送ったメッセージに、希望の光を見いだした。

「サイキッカーが作り上げる、サイキッカーのための新しい世界―」

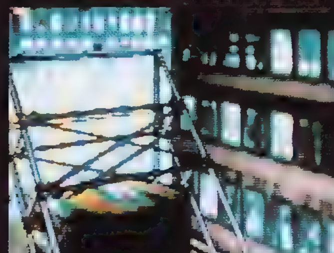
その後、キースの元には、世界中から続々とサイキッカーたちが集い始める。

その中には、ドイツの重力使い「**ブラド・キルステン**」、同じく重力使いである傭兵の「**ガデス**」、香港随一の貿易商社の社長「**リチャード・ウォン**」。そして、ウォンに連れられた人造人間「**ソニア**」の姿もあった。

「解放」のために集まったサイキッカーたち―ここに、キースを筆頭とした「ノア」が結成されたのである。

国籍、宗教、思想は違えど、同じ「サイキッカー」という絆でつながった彼らは、キースの元で、きたるべき新時代を夢見た。

しかし、彼らは知らなかった。再びサイキッカーたちを暗黒の時代に陥れる、黒い謀略が動き始めていたことを…。



ノア、崩壊

度重なる苦難がノアを襲った。サイキッカーを撲滅すべく、ノアに攻撃を重ねるアメリカ軍、超能力を「忌むべき力」として封滅を試みる「影高野」。

しかし、キースの強い信念と、ノアの戦士たちの圧倒的な力の前に敵はなかった。幾度も危機に晒されながらも、ノアは徐々に勢力を拡大。

だが、1人の男がキースの前に現れたことにより、ノアの運命は大きく傾いていく。

「**バーン・グリフィス**」

炎を使う超能力者にして、キースのたった1人の「親友」。

バーンは、キースが掲げるノアの「理想郷」を否定し、人類との共存を叫んだ。

ノアの総統としての自分と、バーンの親友である自分との葛藤が、キースの胸中で激しい交錯を続ける。

その結果、キースは親友との「死闘」という、最も苛酷な選択を選ぶことになる。

キースとバーンの悲痛な闘いの最中――ノアの運命を狂わすその「事件」は起こった。

キースの片腕であったはずのウォンの謀略により、死闘の場であった「ノア本部」は爆破され、キースはバーンと共に炎の中へと消えた。

さらに、ウォンは生き残ったサイキッカーたちを某国へと引き渡し、己の野望の手駒として処断してしまう。

本部の爆破と軍の介入、そしてキースの失踪。

ノアは壊滅した。再びサイキッカーたちの暗黒時代が始まったのである。

希望の再誕

キースを失い、メンバーの大半をなくした「ノア」の残党たちは、執拗に迫る追手から逃れつつ、絶望の日々を送っていた。永劫に開けぬ闇の中で、ただ生きるためにもがき続けるサイキッカーたち。

だが、そんな彼らの元に1つのメッセージが流れてきた。

「キース、復活―」

発信源は元ノアのメンバーであり、キースの意志を継ぐ「代弁者」を自称する男であった。名は「**カルロ**」。

失われた理想郷をもう一度。

そんな想いを胸に、サイキッカーたちは再び立ち上がる。

カルロの…キースの元に、サイキッカーたちが再集結―

最後の希望「新生ノア」。その行く末は、光か闇か…。



新生ノアの仲間を大紹介!

汎用人型未来科学ロボ

ゲイツ・オルトマン

つよいぞ！ゲイツ！

みんな知ってるかい?サイキック2012に登場するゲイツの通称は「アルファ」に決定したぞ！

前作では悪のサイキッカーを懲らしめる復讐メカだったゲイツだけど、今回はなんと、サイキッカーの味方となって登場！

以前の記憶をさっぱりあっさり消去され、今では新生ノアの忠実なしもべとして、敵対関係にあるその他もろもろのサイキッカーたちを、自慢の秘密兵器で懲らしめるぞ。

超絶！サイキックQ！

●質問その一

「ゲイツは何で動きますか?」

A：君の100円で動く

●質問その二

「ゲイツのパイルバンカーはどれぐらい痛いですか?」

A：換算すると小錦の張り手百発ぶんより痛いはずだ！

多分

●質問その三

「ゲイツの開発規模を教えて下さい」

A：推定開発費用は瀬戸内海の赤潮対策に1年で費やされている費用の10倍以上！制作に関わった人数は、ねぶた祭りの参加人数の5倍！（下請け込み）あくまで推定だ。

ゲイツ・オルトマンひみつデータ

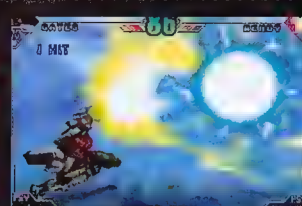
＜登場作品＞
「サイキックフォース」
「サイキックフォース2012」
「サイキックフォースパズル大戦」（PS版）

身長　でかいぞ
体重　重いぞ
パイロット／生
所属／新生ノア
必殺技／ブーストアーム
パイルバンカー
スタンコレダー
TOWミサイル
プラズマカノン
オールレンジミサイル

他にも何かありそげだ



パイルバンカーも健在！新技の「ダブルブースト」にも乞うご期待！



プラズマカノンを挟んだコンボも、ゲイツの十八番だぞ！

VIOLET PENETRATION

境遇を支配するものは真の英雄である

凪がれ落つもの

AD2010──その時代、多くのサイキッカーたちは時代の闇の中にいた。「カルロ」もまた、その1人であった。

水を自在に操る能力を持っている彼は、妹の「レジーナ」と共に某国の研究所に収容され、実験サンプルとして苦渋に満ちた日々を送っていた。

同じ外見、同じ言葉を話し、同じように夢を見る。しかし、サイキッカーと人類の間に横たわる「超能力」という概念が、差別する側とされる側という、忌まわしい確執を生み出し続けていたのだ。

来る日も来る日も実験サンプルとしての生活を送るカルロ──非道な実験に身体は疲弊し、絶望が彼の精神を締めつけ続けた…。

手

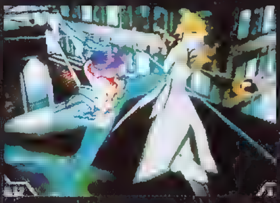
キースにより結成された超能力集団ノアは、サイキッカー研究機関を襲い、「同志」たちを次々と解放していった。

捕らわれていたサイキッカーたちはキースと合流し、ノアはその勢力を日増しに拡大していくのであった。









そして、カルロにも救いの「手」は差し伸べられた。

カルロの捕らわれていた研究所はキースによって強襲され、彼は妹のレジーナと共に助け出されたのである。

常闇から、光ある世界へ。

カルロにとって、ノアへの参加は大きな運命の転機となった。ノアは彼にとって、世界に残された最後の希望──そして、自分とレジーナを助け出してくれたキースは、その「希望」の象徴だった。

激化していくアンチ・ノアとの闘いの中、カルロはキースの背中を見ながら、理想郷への夢を思い描いていった。



瓦解と再生

ノアの地下要塞が炎と共に崩れ落ちたとき、カルロの「希望」も、同時に粉塵と化した。

キースを失ったノアの同志たちはちりぢりに四散し、再び「追われる側」へとその身を窶していった。カルロはレジーナと生き残った仲間を連れ、追っ手から逃れ続けた。

ノアの反抗後、サイキッカーたちを取り巻く包囲網も一層強固なものとなった。

その中でも、ウォンによって設立された「軍サイキッカー部隊」は、新たな脅威となってノアの残党たちを追い詰め始めた。

そんな絶望的な状況の中、1人の超能力者が、新たな声明を世界に向けて発信する。

「キース、復活。そして、私こそがキースの代弁者である」

発信源は元ノアの戦士、カルロからであった。



暗転を続けていたサイキッカーたちは、カルロが発したメッセージに呼応。一筋の光明にすがるかのように、カルロの元に続々とサイキッカーたちが集結を始める。

──もう一度、理想郷を

カルロの姿にキースを重ね、彼らは再び自由を勝ち取るための闘いに挑む。

新生ノア、生誕。

AD2012、サイキッカーたちの闘いは、新たな局面へと突入した。

流水の臥竜

カルロの操る能力は「水」。攻撃のみならず、防御面にも優れた特性を示す能力である。

相手の打撃技を捌き返す、「ハイドロトラップ」や、水のバリアともいえる巨大な水泡を展開する「バブルマイン」などに、防御面において信頼性の高さがうかがえる。

勿論、カルロが優れるのは防御面だけではない。

高圧縮された水で相手を打ち抜く「ハイドロスパイラル」、カルロの意志で変幻自在に水流の向きを変えて攻撃する「アクアジャベリン」、身体の周囲に激しい水の渦を作る「ハイドロブレード」など、オフェンス面においても抜かりのない実力を持つ。

だが、もう1つ、カルロの特筆すべき点は、彼の駆使する「体術」にある。

リーチを生かした鋭い足技は、彼の持つ超能力と同等か、それ以上の脅威を持って対戦相手に襲いかかる!

普段は温厚だが、敵対する者に対しては容赦しない。ましてや、自分の悲願を阻もうとする者に対してはなおさらである。

静寂なせせらぎが激流となるとき…そのときこそ、我々は「水」の使い手・カルロの真の実力を知ることになるだろう。





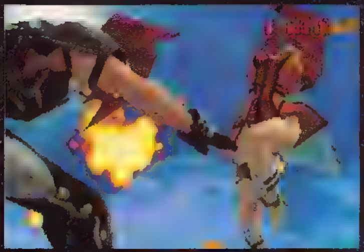
新生ノア所属

CARLO

MASTER OF WATER

CRIMSOM-INTRUDER

紅の情熱、炎の想い



焦がれるもの

世界のすべてが敵にまわったとしても、彼女にはさしたる苦痛ではなかった。

ただ、傍らに1人の肉親さえいてくれれば——「兄」さえ自分のそばにいてくれれば、それだけで彼女の世界は満たされていたのである。

業炎の中で

「レジーナ」もまた、人類にはない特異な能力を有するがゆえ、迫害され続けたサイキッカーの1人である。

彼女には、同じサイキッカーの兄がいた。自分と同じ境遇にあり、自分のたった1人の理解者である兄「カルロ」に、彼女は肉親の情を越えた、異常なまでの敬愛の念を抱いていた。

もともと、感情的で激昂しやすい性格のレジーナであったが、特に兄のこととなると、己の中に昂ぶる感情を抑えることができずに、時として行き過ぎた行動に出てしまうことがあった。

レジーナが操る「炎の能力」は、彼女のそんな感情に呼応するかのように、強大で激しい力として発現していく。

その能力に、サイキック研究機関が目をつけないはずはなかった。

レジーナはカルロと共に捕らえられ、研究サンプルとしての日々を強いられることとなる。

捕らわれの身となった彼女たちだが、ノアの決起に伴うキースの解放作戦により、カルロと共に研究所から助け出される。



「消えなっー!」

救出された後、カルロはノアに希望を見いだし、キースと行動を共にすることを決意する。

兄の決意は、また彼女の決意。兄の後ろに寄り添うようにして、レジーナもまた、闘いの中へと身を投じていった。

灼熱の螺旋

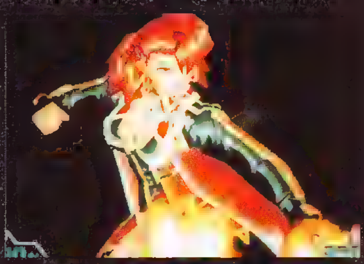
次なる辛苦が兄妹に訪れた。地下要塞破壊とキースの失踪により、ノアは崩壊。

レジーナたち兄妹も身の拠りどころを失い、追跡の手を逃れるための流浪の身となる。

だが、カルロはまだ希望を捨ててはいなかった。彼は逃亡を続けながらも、四散した同志を集め続け、再決起のときを待ち続けたのである。

レジーナは、そんな兄を支え、励まし、守り続けた。

そして、ついにカルロの念願は2年の歳月を経て「新生ノア」という形で具現化された。



しかし、新生ノア誕生後、早くも危機が訪れる。同志であるはずの「ガデス」の裏切りにより、新生ノアのメンバーの大半が、軍サイキッカー部隊に売り渡されてしまったのである。

残った同志たちの間には不信感が生まれ、新生ノアは早くも崩壊の危機に見舞われる。日に日に悪化する現状に、苦悩するカルロ。そんな姿を見かねたレジーナは、ある決意を胸に抱く。

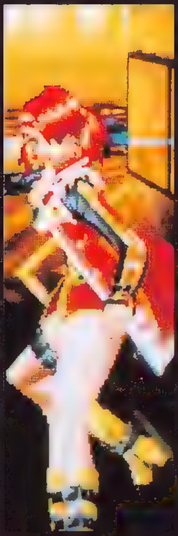


「おしおきだよ!」

「軍サイキッカーの頭であるウォンさえ倒せば……」

レジーナは1人旅立つ。狙いはただ1つ、ウォンの首だ。兄の苦悩を取り除くため、彼女は危険を顧みずに、単身軍サイキッカー部隊の本部に乗り込んでいく。サイキッカーのための理想郷のためではなく、ただ、兄のため。

兄への強い憧れ、そして兄への強い想い——それだけが、彼女を戦場に駆り立てる理由。それだけが、彼女の生きる希望だった。



爆炎の鳳凰

レジーナの操る能力は「炎」。他のサイキッカーの追従を許さない、高い攻撃力が特徴だ。

特に、ショット系の超能力技はバリエーションも豊かで、近、遠、どの距離も過不足なくフォローしている。

発射後に炎を拡散させることができる「ブレイズショット」、広範囲を覆う炎の散弾「スパークレイン」、発射後任意に炎の爆発を起こせる「ハイパーナパーム」など、充実したショット超能力技を多数会得している。

自在に炎のムチを操っ[illegible]、自分のダッシュの軌[illegible]炎を散布する「フレイムチェイサー」という技が使えたりと、一風変わった技が備わっているのもレジーナの特徴だ。

中でも圧巻なのが、自分の周囲に散布した炎で相手を捕らえ、連続して火炎を照射する「アトミックバーナー」。一撃必殺の威力を持った、まさに炎の切り札だ。

前作に登場した炎使い「パーン」に勝るとも劣らないレジーナの圧倒的な力は、第二次超能力大戦においての重要な鍵となるだろう。

運命に抗うが如く、紅く燃え盛る爆炎の瞳。レジーナの炎は、サイキッカーの未来を照らす[illegible]火となるのである[illegible]



新生ノア所属

REGINA

MASTER OF FIRE

まだまだ現役くん

連載第2回

このコーナーは、本誌攻略が終わっていたり、攻略されなかったがまだまだ現役稼働中のゲームにスポットを当ててみよう！といった主旨のコーナーである。

SHOCK TROOPERS™

今回のお題 ショックトルーパーズ

様々な大人の事情で、年々減っていくアクションゲーム。つまり皆が長時間プレイできるということ。誰でも長時間。長時間遊んでみない？

いいジャンルだ!! といいたい

やっぱりお金は大切なもの。1枚の硬貨で得られる緊張感、満足感、これらを体験できるのがゲームだと思う。

ゲームは基本的にジャンルごとにいろいろな分野の目的を達成していくものだよね？たとえば今はやりの格闘ゲーム。相手を倒すのが快感なわけだ。シューティングゲームは大量の敵を倒す爽快感や弾避けが楽しい。

でもちょっと待て！これらのジャンルのゲーム、初めてさわってどれくらいの時間遊んだのか？コマンドがわからなくて対戦相手にボコボコにされて1分。いきなり弾を出されて「あっ」という間に死んだ、これも2～3分。

っていう感じで、最初はどのジャンルもうまくないからプレイ時間が短いよね。でもうまくなろうと思えば、継続してプレイしていけばいい。

で、アクションゲーム。今は任意スクロール型のゲームが多い。自分の好きなペースで先に進んでいけるわけである。

つまり、初プレイでまだ敵の配置がわからなければ、「ちょっとずつ進んできちんと敵を倒していけばいい」

逆になれてきて刺激が欲しいのであれば、「どんどんスクロールさせて大量の敵を一気に相手にすればいい」

のである。

どう？いいジャンルだとは思わないか？必ず長い時間遊べて、しかも刺激や満足感も納得いくものになるはずだ。何しろ自分で難易度を作り出していけるのだから。

もちろんほかのジャンルがだめだとはいわない。しかし、同じような満足感をアクションゲームからも得られるんだということを知ってほしい。

でも、このアクションというジャンルはなかなか作品が出てこない。様々な理由があると思うが非常に残念である。

それでも今回のお題であるショックトルーパーズはゲームセンターで好評稼働中である。お店の人にこのジャンルを入荷してくれたことを感謝しつつ、じっくりと長時間プレイしていこうではないか！

ショックのセオリーとは？

アクションゲームは総じて「セオリー」を知るか知らないかがかなり難易度を左右する。

最も重要なことは、

●少しずつ進む

ことである。敵を画面内に確認したら、そこでスクロールを止めてその敵をきちんと倒してから次に進むのだ。これさえ覚えておけばかなり死ぬ確率は減る。



少しずつスクロール、が基本だ。

これ以外のセオリーは各ゲームによって異なる場合が多い。それはすなわちそのゲームの味となっている部分が多いからだ。

例えばジャンプアクションならジャンプ撃ちが主体なのか地上撃ちが主体なのか？こういった味となる部分を早く見つけられれば、楽にサクサク進めるようになるだろう。

で、ショックトルーパーズのセオリーとは何なのか？

1…攻撃回避（B）の使い方
2…ボムを使う
3…連射

が重要なセオリーとなっている。

1はBボタンで行う攻撃回避のこと。レバーとの併用で8方向に回避運動ができる。終わり際にスキがあるので、回避する方向のセオリーを知っておこう。

例えば単発の弾に対して。このときは弾の進行方向の斜めによけるといい。真横からきたなら、斜め後ろによけるということだ。相手方向によけると、とりあえず弾はよけられるが、その後敵との距離が近いので危険なのである。

2は超重要なこと。ボムはアイテムを取ると、

「完全補給」

されるのだ。つまり、それまでに全弾使っておかないともったいないのである。このボムアイテムが出る場所を覚えておいて、そこまでに使い切るようにしよう。対ボス戦のみならずザコ戦でも使っていってショットアイテムを温存することも重要なわけだ。



よっしゃ、ボムアイテム。ここまでにボムを使い切れ！

3は意外と気づきにくいかもしれないが、特にボス戦で圧倒的にパワーが変わる。

まずはAボタン押しっぱなしの方向固定でボスを狙い、狙いが定まったらひたすら連射するといい。連射速度によるが、1・5倍から2倍くらい倒すスピードが上がるぞ。

重要課題 キャラ選択 ルート 武器 について

最初はおすすめキャラから見ていこう。これは、

●ビッグ・ママ

できまりだ。キャラ選択画面の右下の奴だ。その理由は、攻撃力が高い、特殊武器が強い、という2点が挙げられる。足は遅いが、攻撃回避を使えば全然問題とならない。

ロンリーウルフモードでビッグ・ママを選ぼう。

次はルート。全ルートやってみたが、難所の少なさを考えてみると

●山岳→ジャングル

というふうに進むのが一番楽であろう。

最後に武器アイテムについてみてみると3WAYが重要だ。この武器は圧倒的に強いので、全弾使い切るまでほかの武器に換えてはいけない。

3WAYの使い方は敵に対して1発ずつ使う。決して連射してはいけない。また、ボムアイテムがすぐに出るようなところは3WAYを温存してボムでザコを倒していこう。それぐらいこの3WAYは強いのだ。



この人！ビッグ・ママがおすすめだ。とにかく強えぇ～！

STAGE1〜3 山岳

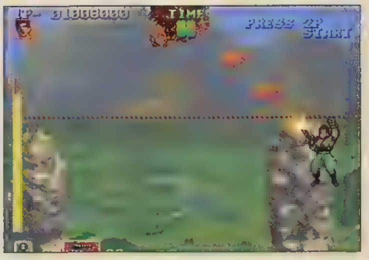
STAGE 1 ボムを使い切れ

1面のポイントは中ボスのハリアーとボスだ。いずれもボムアイテムがでるので必ず両方ともそのときにボムを連射して使い切ってしまおう。
中ボスは同時に救急箱がでるので、ダメージ覚悟で正面でボムを使い切ってしまうと楽だ。
ボスはボムを使い切ってから3WAYで撃とう。左上のアイテムで補給するのだ。


ボス戦は最初にボム。左上のアイテムは最後に取ろう。

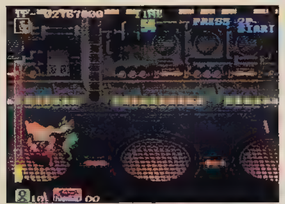
STAGE 2 攻撃回避の変化

最初はトラックの上での戦闘。1面から持ち越した3WAYをうまく使おう。
次は岩登り。攻撃回避はジャンプしてそのままもとの位置に戻るので引きつけが重要。そのあとの綱渡りの最後のザコラッシュは写真の位置で連射しよう。
ボスは第2段階でミサイルや手榴弾を撃ち始めたらボムを使っていくと楽だぞ。


ここで撃つ。下からくるやつは2発くらい撃って処理する。

STAGE 3 ボムを使え

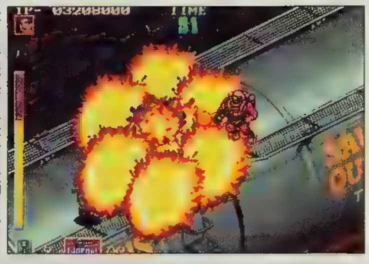
この面は途中でボムアイテムがでる。そしてボス前でもボムアイテムがでるのだ。従ってボス前まではなるべくボムを使っていこう。
ビッグ・ママのボムは当たると広範囲に爆風を出すのでなるべくザコをためてから使っていこう。だいたい4匹以上ためて使っていけば、途中で手に入る3WAYをあまり使わずとも進んでいける。
ボスは第1段階ではトゲ付きフォークリフトに乗っている。右下で戦い、分裂弾に注意しよう。突進攻撃のあとにくるミサイルは横からきちんと破壊しておくこと。
第2段階は人である。弾を引きつけて攻撃回避でOK。赤くなったら攻撃回避で近づき無理矢理斬る。救急箱が出るのでくらっても問題ない。


2〜3発くらっても救急箱の回復量のほうが大きいので斬ろう。

STAGE4〜7 ジャングル

STAGE 4 赤い浮遊兵にボム

列車の上での戦いとなる4面はポイントが一つ。
それは赤い浮遊兵だ。これの出る場所を覚え、出現したらボムを1発当てよう。弾を撃つタイミングは体で覚えること。
すぐに青い浮遊兵がきて再び3体赤い浮遊兵がくる。左下で待ち中央にきたときに1発ボムを使うのだ。ボスは赤くなったら斬ること。


赤い浮遊兵は強敵。最初にボムを1発当てるといい。

STAGE 5 ボス戦が重要

この面は左右に敵が散らばることが多いので、基本的に右か左の端のほうを進んでいこう。途中でボムアイテムがあるので、その後の戦車や砲台にどんどん使っていこう。
ボス前で再びボムが出る。
ボスは2つある木箱の中の武器アイテムを使っていく。第2段階になったら右の木箱からアイテムをとり、ボムと一緒に使っていく。ボスを倒したら左の木箱の3WAYをとるといいだろう。


ボス戦は第2段階になったら右の木箱のアイテムとボムを使って倒そう。

STAGE 6 3WAYとボムの使い分け

スタートしたら3WAYをバリバリ使って進んでいく。スクロールが上になり、その最後にボムと3WAYがある。
ここからボムを使って3WAYを温存していこう。
画面が変わりはしごを登っていくシーンでもできるだけボム。登りきるとボムがある。
ここからは逆に3WAYの出番。以後ボムアイテムは1個も出ないので使わないように。
ボス直前で大男が出てくる。ここでは3WAYを連射していくといい。それまでは単発で進んでくること。
ボスは3面と変わらない。よって最後は必ず斬ること。


道中は3WAYとボムの使い方の順を間違えるな。

STAGE 7 上空が危険！

いよいよ最終面。5面と同じように左右どちらかを進んでいこう。ただし、かなり慎重にいくこと。
上に扉が見えたらこのシーンの最後。写真の位置で連射すれば一匹残らず殺せる。
次は飛行機の上での戦い。銃口を下にむけて進んでいく。浮遊兵は突然出てきて突然弾を撃ってくる。気が抜けないぞ。途中右上から浮遊兵が連続して出てきたらそこは左下の隅で横に撃って対処する。
翼があるところにきたらいよいよラスト。
赤い浮遊兵が2匹出てくるので右上に構えつつボムを一発使う。続いて青い浮遊兵。左下で横に撃っていく。最後に赤い浮遊兵が3匹。これもボムを1〜2発使おう。
そしてラスボス。基本は今までの人間と一緒だが、弾がデカイのと突進攻撃があるのが違うところ。攻撃回避を多用してボムを使い切って勝負。


ここで左上に向かって撃てばいい。2面と一緒だね。


再び赤い浮遊兵。必ず中央にくるので左下からボムを当てよう。

さてショックトルーパーズの攻略をしてみたわけだがいかがだったかな？
今回のルート以外のほかのルートもぜひひとつトライしてみてほしい。自分がダメージをくらった場所を注意して覚えておけば、はっきり言ってすぐにクリアできるはず。
これを機会にアクションゲームを君のゲームレパートリーに加えてみてはどうかな？

まだまだ現役くん取り扱いゲーム募集

- ●住所
- ●氏名
- ●取り扱ってほしいゲーム名
- ●その理由
- ●このコーナーの感想

ただいまこのコーナーでは、取り扱い希望ゲームを募集しています。もう連載は終わっちゃったけど、もう1回やってほしいゲームがあったら上記のようにハガキに書いてゲーメスト編集部まで送ってください。ヨロシク。

「ゲームを創りたい」
そんな時のゲームスクール





アイマックスアカデミー

TEL：03-3737-2226

〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-4-4 小山第2ビル　http://www2.gol.com/users/imax/school.hp/



募集科目

- プランニング科
- プログラム科
- グラフィックス科
- サウンドクリエイト科

学校説明会は毎週 土・日 PM1：00～
学校見学・個別面談は
平日、随時受付中

1998年度4月生募集中！



コミック 虎の穴 とらのあな
でかいぞ 300坪 池袋店OPEN!!
スプリングセール実施!
同人誌・カード大割引!
池袋店(3/21~4/5)・秋葉原3号店(3/28~4/5)
①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額
① 電話・FAX・WWWにて注文
⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
商品が届く (注文後5~7日前後で)
配達員に代金を払う (商品代金+手数料¥800~¥1000)
※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い(代金引換え)となります。
② 郵便小為替+手紙
①番~⑧番までを記入した用紙と商品代金+¥600(送料)の為替を同封し下記通販部迄郵送ください 為替は全国¥600均一です(離島を除く)
商品が届く(注文書到着後10日前後で) ※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返却する場合もあります。
通販部:〒101 千代田区外神田3-10-3-3F虎の穴通販部
●七瀬葵初期作品集 Promised Land No.4985 価格¥1,400 ★パワーグラデイション 七瀬葵先生のナコルル中心としたサムスピ作品集。
●CHARACTERS No.3985 価格¥800 ★パワーグラデイション 七瀬葵先生の小説イラストの原画集。カラーもあり!
●らくがきチョップ参 No.4189 価格¥1,100 ★寿ちょっぷ ことぶきつかさ先生のハイレベルなラフ本です。
●ワンダフリャファイト No.5628 価格¥1,550 ★LOUD IN SCHOOL とにかく豪華な執筆陣で贈る一冊。テーマは「闘い」
広告掲載以外の18禁商品がもっと多く欲しい方は
年齢フリー 18歳未満の方でも購入できます。
●まつりかなでる No.5635 価格¥900 ★琴村屋 ナコルル中心のほのぼの本です。和みたい方へ
●パンチでヘブン No.5528 価格¥800 ★Alice Club とても楽しいKOFギャグ本です。笑えますよ。
●暴れランチ No.5526 価格¥900 ★Alice Club ハードなギャグが効いているFF7本!必読です。
●シータロム⑨FINAL No.5078 価格¥900 ★METAL FFやFFTのパロディがいっぱいでオススメの一冊
●超体育会系 No.4967 価格¥600 ★薄荷屋 大変美しい大運動会本です。さすがは薄荷屋さん
●DOKIDOKIプチメモリアル No.5837 価格¥600 ★隠密同人 とても楽しいときメモ本です。心が潤いている方へ
●恋する気持ち芹香・綾香 No.5780 価格¥700 ★りあおー 来栖川姉妹の悲哀に満ちたストーリー。考えましょう
●VIRUS No.5624 価格¥1,500 ★スタジオG-1 大張先生ご本人による本! VIRUSの全てが解ります。
●エヴァホスピタルへようこそ No.5223 価格¥800 ★GUERILA-2 ハードなエヴァギャグ本です。必読です。
●ぼくらの至上命令 外伝 No.5439 価格¥1,200 ★たらこ工房 たくま朋正さんによる美麗エヴァ本です
●地球幼年期の終わりに… No.5346 価格¥1,900 ★ママグル徒 高雄右京先生のオリジナル本格SFマンガ。ファン必見
●MEDICINE GIRL FRIEND 2 No.5282 価格¥800 ★BAD SHEEP 超豪華ゲストで送るウェイトレスコスチューム本。
●暴走SIGH KICK No.5438 価格¥1,200 ★遺伝子突然変異 かのえゆうしさんによるキャプテンティーチャー本です。
●32偶像サタンちゃんCOMPLETE FILE No.5550 価格¥1,200 ★吉崎観音社 サタンちゃんの原画集。巻末マンガも最高の一作
新入荷 ●Let's go!! No.5872 価格¥700 ★ウルフルズ 可愛い絵柄の楽しい一冊です!皆さんもどうですか?
新入荷 ●SENTIMENTAL METALLOID MASS No.5853 価格¥2,100 ★ユナイテッド双児舎 ユナイト双児さんによるガンダム本シリーズの総集編
→ ①パソパラを見て注文 ②虎通カタログを見て注文 →
冬コミ新刊満載の 全国通販 虎通11号好評発売中! 価格500円 詳しくは5256-2889まで
すべての商品のご注文は→
☎03-5256-2889
FAX03-5256-2898(24H)
http://www.Toranoana.co.jp
●Nightmare of My Goddess Vol.4 No.5859 価格¥1,100 ★天山工房 欲望の虜となったベルダンディーは堕ちていく…
●K1 RETURNS No.5854 価格¥1,200 ★スタジオ落柿舎中 落柿舎中さんの総集編的な本。楽しめますよ!!
●女が女のワキの下に欲情する時 No.5459 価格¥800 ★GAME DOME 池袋 上連雀三平先生のセイントテール本。オススメの一冊。
新入荷 ●Liar! Liar! No.5917 価格¥900 ★HIGH RISK REVOLUTION 期待は裏切らない内容です!さすがはHRR!
新入荷 ●NAKO RURU ONLY No.5931 価格¥800 ★UB オカマ先生のナコルル本です!これは買いですよ
●熱血オナニスト宣言! No.5875 価格¥800 ★やる気ZERO SPRITEさんの本が読めるなんて!ハードな一冊即買い!
●けっ!Megaton F No.5185 価格¥1,300 ★トルエン一斗缶 愛と友情のソープラトンが炸裂。大人気J学園本!
●AZUKI No.5237 価格¥700 ★楽園天国 きみおたまこ先生のセイヴァーギャル本。超オススメ
●さなづらひろゆきの薔薇の同人誌5「大同人誌」 No.5207 価格¥1,100 ★さなづら同人誌発行 ふたなりのいっちゃんがあかりのテクでイッちゃう
ADULT 18禁
注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。
営業時間 平日 PM12:00~PM9:00 土・日・祝日 AM10:00~PM9:00 年中無休
1号店 ※MTGカード 同人誌 イベントカタログ ☎03-5256-2102 (特価本、古同人誌買取は4号店へ)
2号店 ※3F・4F 新刊 書籍コーナー ☎03-5256-2055
3号店 ※同人誌コーナー ☎03-5256-2838
4号店 ※特価本、古同人誌専門店 ☎03-5256-2019
神田明神通り 中央通り 公園 JR秋葉原駅
池袋店(秋葉原店で扱う全ての商品があります)
☎03-5957-7138/営業時間 AM10:00~PM10:00
〒170 豊島区東池袋1-13-4
1F 一般雑誌・書籍 2F コミック 3F 同人誌
当然のことですが… 直接お店でも買えます!
売り
1号店 各種カード(MTG)/同人誌・イベントカタログ
2号店3F,4F 新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店 同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
4号店 売り買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本
池袋店 同人誌/コミック/一般雑誌・書籍
買い
全国のHコミック、同人誌求む!50冊以上なら着払いOK。
☎03-5256-2019 (注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。

TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

ストⅢ2ndインパクト、鉄拳3のセットが大幅に安くなりました!!

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ ベガJR DXセット
マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ(ロム)
CPⅡマザー(中古)
ベガJR DX
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥206,000**
初回 ¥19,792 ¥19,400×11回 / 初回 ¥12,704 ¥10,500×23回 / 初回 ¥8,596 ¥7,500×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ シグマセット
マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ(ロム)
CPⅡマザー(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード
通販特価(送料・税込) **¥226,000**
初回 ¥21,532 ¥21,300×11回 / 初回 ¥12,084 ¥11,600×23回 / 初回 ¥10,416 ¥8,200×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ ボードマスターセット
マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ(ロム)
CPⅡマザー(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥216,000**
初回 ¥21,212 ¥20,300×11回 / 初回 ¥11,244 ¥11,100×23回 / 初回 ¥10,250 ¥7,800×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ ベガJRセット
マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ(ロム)
CPⅡマザー(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥200,000**
初回 ¥19,600 ¥18,800×11回 / 初回 ¥12,200 ¥10,200×23回 / 初回 ¥7,700 ¥7,300×35回

私立ジャスティス学園 ベガJR DXセット
私立ジャスティス学園(PCB)
ベガJR DX
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥298,000**
初回 ¥28,236 ¥28,100×11回 / 初回 ¥15,832 ¥15,300×23回 / 初回 ¥11,508 ¥10,500×35回

私立ジャスティス学園 シグマセット
私立ジャスティス学園(PCB)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード
通販特価(送料・税込) **¥318,000**
初回 ¥29,944 ¥29,900×11回 / 初回 ¥17,512 ¥16,300×23回 / 初回 ¥12,488 ¥11,600×35回

私立ジャスティス学園 ボードマスターセット
私立ジャスティス学園(PCB)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥308,000**
初回 ¥29,656 ¥29,000×11回 / 初回 ¥16,672 ¥15,800×23回 / 初回 ¥13,328 ¥11,200×35回

私立ジャスティス学園 ベガJRセット
私立ジャスティス学園(PCB)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥292,000**
初回 ¥28,044 ¥27,500×11回 / 初回 ¥15,328 ¥15,000×23回 / 初回 ¥13,272 ¥10,600×35回

ストⅢセカンドインパクト ベガJR DXセット
ストⅢセカンドインパクト(ロム中古)
CPⅢマザー(中古)
ベガJR DX
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥166,000**
初回 ¥16,312 ¥15,600×11回 / 初回 ¥9,344 ¥8,500×23回 / 初回 ¥8,456 ¥6,000×35回

ストⅢセカンドインパクト シグマセット
ストⅢセカンドインパクト(ロム中古)
CPⅢマザー(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード
通販特価(送料・税込) **¥186,000**
初回 ¥18,052 ¥17,500×11回 / 初回 ¥11,024 ¥9,500×23回 / 初回 ¥10,276 ¥6,700×35回

ストⅢセカンドインパクト ボードマスターセット
ストⅢセカンドインパクト(ロム中古)
CPⅢマザー(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥176,000**
初回 ¥16,632 ¥16,600×11回 / 初回 ¥10,184 ¥9,000×23回 / 初回 ¥7,616 ¥6,400×35回

ストⅢセカンドインパクト ベガJRセット
ストⅢセカンドインパクト(ロム中古)
CPⅢマザー(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥160,000**
初回 ¥16,120 ¥15,000×11回 / 初回 ¥8,840 ¥8,200×23回 / 初回 ¥7,560 ¥5,800×35回

鉄拳3 ベガJR DXセット
鉄拳3(中古)
ベガJR DX
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥198,000**
初回 ¥19,536 ¥18,600×11回 / 初回 ¥12,032 ¥10,100×23回 / 初回 ¥8,568 ¥7,200×35回

鉄拳3 シグマセット
鉄拳3(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス・ASコード
通販特価(送料・税込) **¥218,000**
初回 ¥21,276 ¥20,500×11回 / 初回 ¥11,412 ¥11,200×23回 / 初回 ¥10,388 ¥7,900×35回

鉄拳3 ボードマスターセット
鉄拳3(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥208,000**
初回 ¥19,856 ¥19,600×11回 / 初回 ¥12,872 ¥10,600×23回 / 初回 ¥7,728 ¥7,600×35回

鉄拳3 ベガJRセット
鉄拳3(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥192,000**
初回 ¥18,244 ¥18,100×11回 / 初回 ¥11,528 ¥9,800×23回 / 初回 ¥7,672 ¥7,000×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB−1 (定価¥28,800)
通販特価(代引き・送料・税込) ¥26,000

ディスプル 通販特価(送料税込) ¥18,800
(XRGB−1の廉価版 定価¥19,800)

大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64・プレイステーション・サターン・アーケード等に対応)。
※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

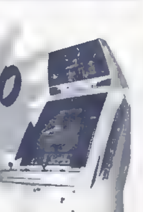
Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500
ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(3chセレクターコード付/電波新聞社製) ¥7,000
21P接続コード ¥4,000

自作キット(コントロールパネル)

ビデオコンバーター	¥10,000	ブラストシティ/アストロ底ケース	¥7,500
12色リボンコード(1m)	¥200	〃 2L12Bパネル	¥13,500
24¢SW	¥150	レバーLS32	¥1,500
56PJコネクター	¥550	30¢ボタンSW	¥150
圧着端子	¥20~	レギュレイター	¥5,500
光センサーレバー	¥3,000		
レバー(サンワ製)	¥1,700		
連射基板	¥5,500		
東映製モニター(25インチ)	¥65,000		

バーチャファイター3tb(中古)



■バーチャファイター3tb ブラストシティ組み込み
¥428,000

■バーチャファイター3tb (PCBのみ、ハーネス付)
¥288,000

■バーチャファイター3(中古)、ハーネス付
・PCBのみ ¥158,000
・ブラストシティ組み込み ¥298,000



21'ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ (KV−21SP1)
21P用アダプター ¥5,000

■プレイステーション用 ¥56,000 …… 通販特価¥48,000
■プレステ+サターン用 ¥65,600 …… 通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600 …… 通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000 …… 通販特価¥55,800

カプコンミニキュート(新品・2L12B)特別定価で提供!

ミニキュート(新品・2L12B) ¥38,000
通販特価 ¥48,000(送料・税込) ¥51,000(九州、北海道)

マーブルvsカプコンキャラクター(組込み)
¥273,000(送料・税込)



ミニキュート×2 ¥95,000
(対戦ハーネス付き)

ミニキュート2台 + マーブルvsカプコンキャラクター(組込み)
¥318,000

今回のお買得基板

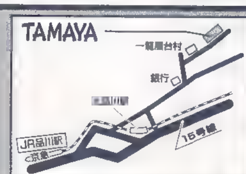
X−MENvsストリートファイター(ロム)	32,000
マーブルvsストリートファイター(ロム)	55,000
私立ジャスティス学園	148,000
ストⅢ2ndインパクト(PCB)	98,000
ストⅢ2ndインパクト(ロム)	55,000
ストリートファイターⅢ(PCB)	45,000
ウォーザード	45,000
月華の剣士	65,000
KOF' 97	45,000
鉄拳3	128,000
カプコン	
サイバーボッツ(ロム)	8,000
スーパーストⅡX(ロム)	5,000
スーパーストⅡ(ロム)	3,000
ストリートファイターEX	75,000
ダンジョンズ&ドラゴンズⅡ(ロム)	35,000
19XX(ロム)	25,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	8,000
ヴァンパイアセイヴァー(ロム)	15,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ロム)	35,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	35,000
魔界村(海外)	8,000
ナムコ	
クイズ魔Q大冒険	2,000
子育てクイズマイエンジェル	5,000
ディグダグ	12,000
ティンクルピット	12,000
鉄拳2(B)	48,000
ナムコクラシックVol.2	35,000
妖怪道中記(ロム)	8,000
コナミ	
ゴルフィンググレイツ2(パネル付)	15,000
沙羅曼陀	25,000
沙羅曼陀2	18,000
沙羅曼陀2(ロム)	2,000
実況パワフルプロ野球	18,000
スラムダンク	8,000
スラムダンク2	35,000
出たな!!ツインビー	8,000
ときメモ対戦ぱずるだま	18,000
セガ	
コットン2(ロム)	38,000
コラムス	3,000
ソニックザファイターズ	98,000
バーチャファイター2	20,000
バーチャファイター3(電源、ハーネス付)	158,000
バーチャファイター3tb(電源、ハーネス付)	248,000
レッスルウォー	1,000
ワンダーボーイ3	5,000
その他	
マネーアイドルエクスチェンジャー	28,000
ゴークス(センサー付)	8,000
ステークスウィナー(ネオジオ)	8,000
Gダライアス(Ver.2)	58,000
タツジン	8,000
ダライアスⅡ	18,000
ネクストスペース	5,000
バルキューブ	5,000
まじかるでーと	18,000
マジカルドロップ	5,000
マザーボード	
CPⅡ(カプコン)	25,000
CPⅢ(カプコン)	30,000
システム16、システム24(セガ)	2,000
メガシステム(ジャレコ)	5,000
MV−4(SNK)	25,000
新製品	
マーブルSH vs カプコン(PCB)	218,000
バーチャロン オラトリオタングラム	価格未定
エアガイツ	価格未定
デッドオアアライブ(STVロム)	価格未定

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

TEL.03(3472)8511
FAX.03(3472)8512
〒140東京都品川区東品川1−5−10 営業時間:平日AM9:30~PM6:30 日・祝日 休み

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824 (株)玉屋商品センター

☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。



マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

ストIII 3rd IMPACT ストリートファイターZERO3

予約受付中！

カプコン

MARVELvsCAPCOM	新作
スターグラディエイター2	予約受付中
ストリートファイターIII 3rd IMPACT	予約受付中
私立ジャスティス学園	特価
ストリートファイターIII 2nd IMPACT	特価
ストリートファイターIII	特価
ウォーザード	特価
ストリートファイターEXplus	特価
ストリートファイターEX	特価
CP SYSTEM II	
ポケットファイター(ソフト)	特価
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	特価
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	特価
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	特価
MSHvsストリートファイター(ソフト)	特価
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	特価
バトルサーキット(ソフト)	20,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	10,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	4,000
ストリートファイターZERO2 ALPHA(ソフト)	12,000
ストリートファイター ALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
スーパーパズルファイターII X(ソフト)	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	特価
19XX(ソフト)	30,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	15,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	4,000
サイバーボッツ(ソフト)	12,000
X-MEN(ソフト)	6,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	10,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストリートファイターII X(ソフト)	4,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
スーパーストリートファイターII(ソフト)	2,000
キャディラックス	15,000
天地を喰らうII	15,000
ワンダー3	35,000
マッドギア	3,000
ナイツオブザラウンド	14,000
1941	35,000
ストリートファイターII	6,000
ストリートファイターII'	7,000
ストリートファイターII'ターボ	8,000
エリア88	30,000
エリア88(海外)	25,000
クイズアンドドラゴンズ	4,000
クイズ殿様の野望2	4,000
クイズ殿様の野望	1,000
カプコンワールド2	8,000
バース	18,000
戦いの挽歌	25,000
ハテナ？の大冒険	1,000

アイレム

R-TYPE II	12,000
エックスマルチプライ	16,000
ボンバーマンワールド	20,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000
ドリームサッカー'94	15,000
メジャータイトル2	4,000
サンダーブラスター	16,000
四川省II	3,000
大工の源さん	5,000
剣豪	7,000

セガ

ファイティングバイパーズ2(仮名)	予約受付中
MODEL3	
バーチャファイター3tb(PCBH付き)	特価
バーチャファイター3tb(筐体一式)	特価
バーチャファイター3(PCBH付き)	特価
MODEL2	
ダイナマイトベースボール'97	特価
ラストブロンクス(H付き)	特価
ファイティングバイパーズ(H付き)	特価
バーチャファイター2.1(H付き)	38,000
バーチャファイター2(H付き)	35,000
ST-V	
タントアール4	新作
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	特価
コットン2(ソフト)	特価
ウインターヒート(ソフト)	特価
ぷよぷよSUN(ソフト)	8,000
コラムス'97(ソフト)	10,000
蒼穹紅蓮隊(ソフト)	7,000
サンドアール(ソフト)	1,000
バーチャファイターリミックス(ソフト)	1,000
バーチャファイターキッズ(ソフト)	1,000
ペブルビーチ・ザ・グレイトショット(ソフト)	1,000
エジホン探偵事務所(ソフト)	2,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ソフト)	1,000
アラビアンファイト	10,000
モンスターランド	12,000
バーニングライバル	10,000
登龍門	2,000
カロリーくんvsモグラニアン	15,000
エイリアンストーム	18,000
D／Dクルー	3,000
テトリス	6,000
レッスルウォー	3,000
サイバーポリス イースワット	5,000
サンダーフォースAC	8,000
ボナンザブラザーズ	25,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
ぷよぷよ通	8,000
コラムス	2,000
コラムスII	2,000
スタックコラムス	2,000
ポトポト	1,000
タントアール	3,000

コナミ

バトルトライスト	新作
ハイパーオリンピックinナガノ	特価
ファイティング武術2nd	特価
ときメモおしえてYour heart(筐体一式)	特価
ウェデングラプソディ	特価
飛べ！ポリスターズ	20,000
進め対戦ぱずるだま	5,000
実況パワフルプロ野球'96	5,000
SYSTEM GX	
ウイニングスパイク	特価
対戦とっかえだま	25,000
セクシーパロディウス	25,000
スラムダンク2	30,000
極上パロディウス	20,000
ときメモ対戦ぱずるだま	18,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	4,000
沙羅曼蛇2(ソフト)	1,000
だい好キッス(ソフト)	5,000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
ガイアポリス	20,000
T.M.N.T	8,000
スラムダンク	7,000
クレイジーコップ	6,000
クオース	5,000
出たなツインビー	6,000
パロディウスだ	6,000
ヘクシオン	3,000
トライゴン	15,000
パンクショット	4,000
ヘクシオン	2,000
グラディウスII	12,000
シティーボンバー	15,000
ハイパーオリンピック	8,000
ブーヤン	15,000
サーカスチャーリー	8,000
サプライズアタック	3,000
クレイジーコップ	10,000
サンダークロス	20,000
M.I.A	20,000
クイズ学問ノススメ	2,000
スーパーコブラ	25,000

データイースト

エドワードランディー	38,000
マジカルドロップ	3,000
ヘビースマッシュ	22,000
クルードバスター	5,000
ロボコップ	5,000
強行突破	7,000
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	23,000
ウルフファング	15,000
ウルフファング(海外)	15,000

東亜プラン

達人王	18,000
ドギューン	10,000
V・V	10,000

タイトー

サイキックフォース2012	予約受付中
パズルボブル4(F3)	新作
プチカラット(F3)	特価
G-DARIUS	特価
G-DARIUS Ver.2	特価
きらめきスターロード(F3)	特価
まじかるでーとドキドキ告白大作戦	25,000
F3 SYSTEM	
アルカノイドリターンズ(ソフト)P無し	5,000
エレベーターアクションリターンズ(ソフト)	3,000
クイズシアター(ソフト)	1,000
パズルボブル2(ソフト)	1,000
究極タイガーII(ソフト)	1,000
逆鱗弾(ソフト)	1,000
ダライアス外伝(ソフト)	3,000
バブルシンフォニー(ソフト)	7,000
あっかんべぇだぁー(ソフト)	2,000
カイザーナックル(ソフト)	2,000
ライトブリンガー	28,000
スペースインベーダーDX	4,000
ライディングファイト	20,000
クイズ世界はSHOWbyショーバイ	2,000
メタルブラック	18,000
レインボーアイランドEX	18,000
ミズバク大冒険	10,000
クイズクエスト	4,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
アルペンスキー	35,000
ジャングルキング(海外)	15,000
グレートソードマン	25,000
キック&ラン	3,000
アルバレスタ	8,000
ウォリアーブレード	10,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
タイガーヘリ(＊)	4,000
バブルボブル	15,000
黄金の城	35,000
大旋風	6,000

ナムコ

エアガイツ	予約受付中
闘魂烈伝3	特価
リベログランデ	特価
鉄拳3	特価
鉄拳2Ver.B	特価
鉄拳	30,000
ソウルエッジVer.II	特価
ダンシングアイ	60,000
スタースイープ	20,000
ナムコクラシックコレクション VOL2	38,000
ゼビウス3D／G	20,000
スーパーワールドスタジアム'96	10,000
子育てクイズマイエンジェル2	15,000
子育てクイズマイエンジェル	3,000
ワルキューレの伝説	40,000
アサルトプラス(P付き)	38,000
マーベルランド	20,000
ドラゴンセイバー	20,000
球界道中記	12,000
スプラッターハウス	28,000
イシターの復活	50,000
ドルアーガの塔	35,000
タンクバタリアン	50,000
ギャラガ	4,000
ギャラガ(ギャラック)	2,000
フォゾン	50,000
ボスコニアン(海外)	15,000
ゼビウス	10,000
ギャプラス	10,000
妖怪道中記(ロム)	5,000
エメラルディア	4,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
コズモギャング・ザ・パズル	3,000
スーパーワールドコート	4,000
F／A	14,000

テクノス

ザインド・スリーナ	12,000
レッスルフェスト	10,000
ダブルドラゴンII	4,000

ジャレコ

テトリスプラス2	特価
流星雀士キララスター	32,000
ゲーム天国	25,000
テトリスプラス	28,000
スーチーパイII	25,000
グラティア	28,000
ゲーム天国(ソフト)	1,000
麻雀エンジェルキッス(ソフト)	3,000
湾岸戦争(ソフト)	5,000
テトリスプラス(ソフト)	8,000
スーチーパイII(ソフト)	1,000
ベストバウトボクシング	25,000
ぶたさん	32,000
ビッグストライカー	2,000
ロードオブキング	5,000
エクセライザー	15,000
銀河任侠伝	25,000
E.D.F	5,000

NEO-GEO業務用

サムライスピリッツ ～侍魂～	特価
幕末浪漫 月華の剣士	特価

トライ ホームページ開設！

http://www.try-inc.co.jp/

カプコン Q－グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。



¥68,000～

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストIIタイプ
¥70,000
別売コントローラー
(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー カナリー



¥60,000～

アイレム マドンナ



¥68,000～

コナミ DOMY Jr.



¥70,000～

セガ エアロシティ



¥58,000～

セガ アストロシティ



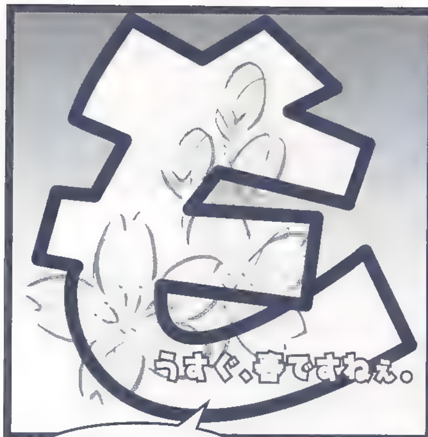
¥100,000～

ジャレコ PONY mk.IV



¥60,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。



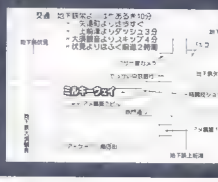
心機一転(?)、基板をはじめてみませんか!!

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
〒460-0011
名古屋市中区
大須3－5－13ハセビル2F

営業 11:00AM〜7:00PM
毎週水曜定休です(祝祭日は営業)。

ニコスとオリコが使えます。
カードがなくてもOK!



新作予約OK!!

まずはお電話下さい。まってます。

今なら間に合う3月号DM!!

・月に一度、在庫リストをお届けします。TELかFAXにて早めにお申し込み下さい。(無料です)

最新入荷&レトロをチェック!

・お支払いは便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)か現金書留です。
・価格や在庫は変動しますので必ずご確認下さい。

マニアさんも初心者さんも怒首領(ドドン)っと来いのお店です!!

カプコン

CPSⅡマザーボード	TEL
マーブルvsカプコン	TEL
マーブルvsストリートファイター	TEL
X-メンvsストリートファイター	TEL
ストⅢ	TEL
ストⅢ2nd	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
ヴァンパイア(ロム)	5,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	8,000
ヴァンパイアセイヴァー(ロム)	TEL
ヴァンパイアセイヴァー2(ロム)	TEL
ヴァンパイアハンター2(ロム)	TEL
ポケットファイター(ロム)	TEL
ストZERO(ロム)	3,000
ストZERO2(ロム)	5,000
ストZERO2α(ロム)	TEL
スパⅡ(ロム)	3,000
スパⅡX(ロム)	5,000
バトルサーキット(ロム)	TEL
サイバーボッツ(ロム)	16,000
パワードギア(ロム)	18,000
エイリアンvsプレデター(ロム)	35,000
スパズルⅡX(ロム)	5,000
1943(?)	13,000
ウィロー(US)	18,000
ガンスモーク	28,000
サイドアームズ	12,000
ドカベン	12,000
バース	18,000
ワンダー3	35,000
ブロックブロック(P無)	1,000
エリア88	35,000
キャプテンコマンドー	18,000

ナムコ

アサルト(純P付)	25,000
オーダイン	18,000
コズモビデオ	10,000
ギャラガ	6,000
ギャラガ(?)	3,000
グロブダー	24,000
ジービー	72,000
ゼビウス	6,000
ドルアーガの塔	33,000
ネビュラスレイ	15,000
バラデューク	18,000
メトロクロス	28,000
モトス	30,000
爆突機銃艇	26,000

コナミ

ときメモぱずるだま(GX付)	15,000
サラマンダ2(GX付)	15,000
対戦ぱずるだま(GX付)	15,000
アステリクス	20,000
クレイジーコップ	5,000
コナミのピンポン(P付)	14,000
サーカスチャーリー	10,000
サラマンダ	22,000
サンダークロス	20,000
シティボンバー	20,000
タイムパイロット84	14,000
ヘクシオン	3,000
特殊部隊ジャッカル	8,000
魔獣の王国	38,000

セガ

ST-Vセット(マザー+ソフト6本)	68,000
Nサブ(サウンドボード無)	48,000
ぷよぷよ通	6,000
カロリー君vsモグラニアン	14,000
クラウンゴルフ(P付)	15,000
コラムスⅡ	3,000
メジャーリーガー	5,000
登龍門	5,000

タイトー

F3セット(マザー+ソフト7本)	70,000
ガンフロンティア	18,000
キャメルトライ(P付)	25,000
ニンジャキッズ	6,000
ミズバク大冒険	8,000
メタルブラック	18,000
Dr.トッペル探検隊	6,000
クイックス	18,000
クロスシューター	8,000
ダークミスト	15,000
チャイニーズヒーロー	6,000
ハレーズコメット	12,000
バトルシャーク	7,000
パラメデス	3,000
レイフォース	15,000
ワイルドウエスタン	26,000
黄金の城	20,000
飛翔鮫	8,000
陸海空	8,000

アイレム

アールタイプ・レオ	14,000
エアデュエル	7,000
ジッピーレース	5,000
迷宮島	5,000

データイースト

B・ウイング	24,000
のぼらんか	18,000
ウルフファング	10,000
ジェネシス	24,000
ナイトスラッシャーズ	45,000
バックファイアー	20,000
マジカルドロップ	3,000
強行突破	5,000

テクモ

ガズラー	15,000
サボテンボンバーズ	8,000
ジェミニウイング	8,000
スイマー	12,000
ソロモンの鍵	45,000
ワイルドファング	3,000
将棋パート2	3,000
脳力向上委員会	3,000
雷牙	5,000
雷電	12,000

SNK

アテナ	20,000
サイコソルジャー	53,000
サスケvsコマンダー	23,000
スカイソルジャー	6,000
航空騎兵物語	7,000
怒(P無)	14,000
怒号層圏(P無)	15,000

MVS

インスト帯が必ず純生でそろうフルセット価格と、ソフトのみの価格を用意しています。詳しくはDMをとりよせてみて下さい。

その他

F1グランプリ	2,000
ウェルトリス	2,000
エクセリオン	8,000
ポップフレイマー	15,000
ダイナミックスキー	8,000
ムーンクレスタ(?)	8,000
戦えビッグファイター	26,000
超時迷宮レジオン	8,000
ドンデンラバー	12,000
ソルディバイド	20,000
戦国ブレード	18,000
いっき	12,000
アラビアン	8,000
ミスターDO!(?)	12,000
ジャンピングジャック	18,000
レディーバグ	16,000
ウォーオブエアロ	6,000
エアーウルフ	8,000
ハイパーデュエル	14,000
マリオブラザーズ	23,000
逆転パズル番長	3,000
古今東西干支物語	5,000
魔法大作戦	20,000

麻雀

7次元の妖精たち	1,000
おとなの麻雀	500
アイドル麻雀放送局	500
グッとE雀	500
コミック劇場	1,000
パステルギャル	500
プリセスリーグ	2,000
プロ麻雀・極	6,000
レディハンター	500
スーパー㊖版	12,000
麻雀夏物語	500
麻雀占い伝説	500
麻雀同級生	7,000

この他にもいろいろあります。最新で詳しい情報はDMでゲットして下さいネ。

緊急連絡!レトロ基板をお探しの方へ!

・ドラキュラハンター　・スーパーロコモティブ

がご用意できます。詳しくはお気軽にお電話下さいネ!

高価買取

遊びつくしたゲームは是非ミルキーウェイに!!

基板もモチロンのこと、各種C・BOXの他にも対応ケーブルやパーツなども揃うお店!!
マニアにもビギナーにもうれしいお店です。何でもお気軽にお電話下さいっ!

ミルキーウェイカードができました



常時会員募集中!お気軽にお問い合わせ下さい。
特典もりもりかかえてまってまーす♪



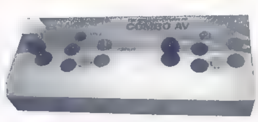
AV5000 ¥26,000



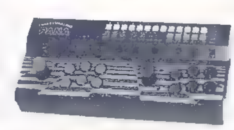
Σ8000TB ¥15,800



ベガJR. ¥29,800



コンボAV ¥28,000



パナツインロング ¥38,000

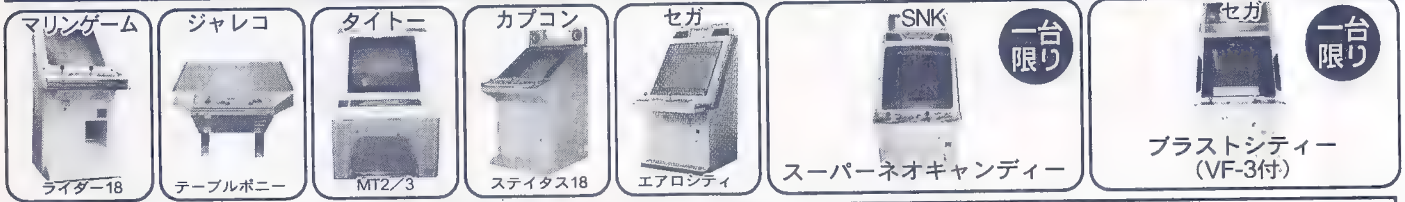


ボードマスター ¥48,000

筐体・基板・各種パーツ オール激安！

中古良品勢揃い！
買って安心、大満足間違いなし！

9,800円均一 ｜ 19,800円 ｜ 29,800円 ｜ 158,000円 ｜ 458,000円



在庫リストのFAXサービスあります。リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は変更する場合が有ります。

アイレム
- GPレース 12,000
- R－TYPE 15,000
- R－TYPEⅡ 14,000
- R－TYPE LEO 13,000
- アンダーカバーコップス 24,000
- サンダーブラスター 15,000
- スパルタンX 15,000
- ボンバーマン 8,000
- ボンバーマンワールド 15,000
- メジャータイトル2 5,000
- ロードランナー4 24,000

アトラス
- ななめでマジック 3,000
- ヘヴンズゲート 28,000
- 豪血寺一族2 8,000
- 豪血寺外伝 最強伝説 26,000
- 首領蜂 32,000
- 怒首領蜂 78,000

カプコン CPS－Ⅱ SUB
- 19XX 25,000
- D&D 15,000
- D&D2 25,000
- MSH VS SF 68,000
- X-MEN 10,000
- X－MEN VS STF 38,000
- ヴァンパイア 5,000
- ヴァンパイアセイヴァー 12,000
- ヴァンパイアセイヴァー2 38,000
- ヴァンパイアハンター 5,000
- ヴァンパイアハンター2 48,000
- エイリアンVSプレデター 28,000
- サイバーボッツ 12,000
- スーパーストⅡ 3,000
- スーパーストⅡX 4,000
- スーパーマッスルボマー 10,000
- ストZERO 3,000
- ストZERO2 8,000
- ストZERO2アルファ 18,000
- パズルファイターⅡX 8,000
- バトルサーキット 25,000
- パワードギア 15,000
- ポケットファイター 58,000
- マーヴルSヒーローズ 23,000
- マッスルボマーDuo 12,000
- ロックマン2 18,000
- 虹色町の奇跡 15,000

カプコン
- F－1ドリーム 3,000
- US ネイビー 12,000
- ウォーザード（M付） 38,000
- スターグラディエイター 28,000
- ストⅡ 12,000
- ストⅡ EX 48,000
- ストⅡ EXプラス 58,000
- ストⅡ（M付） 48,000
- ストアルファ2（海外） 32,000
- ストⅡ'ターボ 5,000
- ストムービー 35,000
- ストライダー飛竜 28,000
- ソンソン 15,000
- ファイナルファイト 18,000
- ブロックブロック（P付） 6,000
- ロックマン 18,000
- ワンダー3 28,000
- 戦場の狼 18,000
- 戦場の狼Ⅱ 22,000
- 天地を喰らう2 15,000
- 闘神伝2 28,000
- 魔界村 15,000

コナミ
- THE ハスラー 4,000
- ヴァーサスネットサッカー 58,000
- ウイニングスパイクス 48,000
- ガイアポリス 15,000
- グラディウスⅢ 30,000
- ゴルフィンググレイツ 12,000
- ゴルフィンググレイツ2 18,000
- サッカースーパースターズ 28,000
- スラムダンク 15,000
- スラムダンク2 38,000
- セクシーパロディウス 28,000
- だい好キッス 28,000
- ツインビーヤッホー 25,000
- ときメモ対戦ぱずるだま 28,000
- とべ・ポリスターズ 28,000
- ハイパーアスリート 18,000
- ハイパーオリンピック 12,000
- パロディウスだ 8,000
- メインスタジアム 5,000
- 極上パロディウス 18,000
- [illegible] 35,000
- 沙羅曼蛇2 28,000
- 実況パワフル野球'96 5,000
- 出たな！！ツインビー 5,000
- 進め対戦ぱずるだま 12,000
- 対戦とっかえだま 38,000
- 対戦ぱずるだま 23,000

ジャレコ メガシステム SUB
- P－47ACES 3,000
- エンジェルキッス 3,000
- グラティア（新品） 25,000
- ゲーム天国 3,000
- スーチーパイ2 3,000
- テトリスプラス 8,000
- 流星雀士キララスター 6,000
- 湾岸戦争 3,000

ジャレコ
- P－47 18,000
- テトリスプラス2 48,000
- ぶたさん 25,000
- 銀河任侠伝 15,000

セイブ開発
- ダイナマイトデューク 12,000
- バイパーフェイズワン 28,000
- 戦球 38,000
- 雷電 10,000
- 雷電Ⅱ 28,000
- 雷電DX 38,000
- 雷電ファイターズ 58,000

セガ ST－V SUB
- イントロドンドン 3,000
- ウインターヒート 58,000
- エジホン探偵事務所 3,000
- グルーヴオンファイト 12,000
- ゴールデンAXEデュエル 2,000
- コラムス'97 12,000
- サンドアール 3,000
- ダイナマイト刑事 12,000
- デカスリート 5,000
- バーチャ キッズ 1,000
- バーチャ リミックス 1,000
- ばくばくアニマル 1,000
- ファイナルアーチ 2,000
- ファンキーヘッドボクサー 5,000
- ぷよぷよSUN 18,000
- プリクラ大作戦 5,000
- プロ麻雀 極スペシャル 12,000
- ペブルビーチ 8,000
- 紫炎龍（新品） 50,000
- 上海万里の長城 20,000
- 水滸演武 3,000
- 蒼穹紅蓮隊 8,000

セガ
- D・Dクルー 4,000
- M V. P 1,000
- イチダントアール 6,000
- コラムス 5,000
- コラムス2 3,000
- シャドーダンサー 5,000
- スタック・コラムス 4,000
- ずんずん教の野望 8,000
- ダークエッジ 12,000
- チャンピオンベースボール 3,000
- テトリス 5,000
- ドラゴンボール VRVS 12,000
- ファンタジーゾーン 18,000
- ぷよぷよ 5,000
- ぷよぷよ通 8,000
- フラッシュポイント 3,000
- ブロックアウト 3,000
- ブロックシード 3,000
- ペンゴ（C） 15,000
- ポトポト 3,000
- モンスターレア 12,000
- 登龍門 5,000

タイトー F-3 SUB
- あっかんべーだ 3,000
- アルカノイドR（P付） 25,000
- エレベーターアクションR 5,000
- カイザーナックル 3,000
- クレオパトラフォーチュン 4,000
- ダライアス外伝 8,000
- パズルボブル2 3,000
- パズルボブル2X 5,000
- パズルボブル3 18,000
- ハットトリック'95 3,000
- バブルシンフォニー 5,000
- バブルメモリーズ 12,000
- 逆鱗弾 3,000
- 究極タイガー2 8,000

タイトー
- Gダライアス 58,000
- GダライアスVer2 68,000
- NBA JAM 12,000
- アルカノイド（P付） 5,000
- サイキックフォースEX 18,000
- スペースインベーダーDX 5,000
- タイガーヘリ 12,000
- トップランキングスターズ 8,000
- バブルボブル 22,000
- ファイターズインパクトA 18,000
- まじかるでーと1 18,000
- まじかるでーと EX 23,000
- レイストーム 38,000
- レイフォース 12,000
- 奇々怪界 28,000
- 究極タイガー 8,000
- 大旋風 15,000
- 忍者君 魔城の冒険 10,000

テクモ
- Vゴールサッカー 6,000
- がんばれギンくん 15,000
- ギャロップレーサー 18,000
- ギャロップレーサー2 58,000
- サンダードラゴン 6,000
- ストライクガンナー 5,000
- でろ～んでろでろ 18,000
- ファイナルスターフォース 12,000
- 闘姫伝承 28,000
- 雷牙 10,000

ナムコ
- Sワールドコート 8,000
- アウトフォクシーズ 18,000
- エメラルディア 3,000
- ギャラガ（C） 5,000
- ギャラクシアン（C） 10,000
- コズモギャングザパズル 5,000
- ゼビウス 18,000
- ゼビウス 3D/G 28,000
- ソウルエッジ Ver.2 38,000
- ダンシングアイ 48,000
- ティグダク 10,000
- ティンクルピット 6,000
- トイポップ 38,000
- ドラゴンスピリット 35,000
- ドラゴンバスター 32,000
- ナムコクラシックVol. 1 12,000
- ナムコクラシックVol. 2 25,000
- ニューマンアスレチック 12,000
- パックマン（C） 8,000
- パラデューク 28,000
- マーベルランド 38,000
- マッピー 18,000
- リブルラブル 38,000
- ワールドコート 15,000
- ワールドスタジアム'95 3,000
- ワールドスタジアム'96 8,000
- ワルキューレの伝説 58,000
- 鉄拳2 Ver. β 48,000
- 鉄拳3 158,000

バンプレスト
- アクウギャレット 18,000
- アルチメイトテニス 3,000
- ウルトラマン倶楽部 5,000
- ウルトラマン闘魂伝説 5,000
- スーパースラムス 18,000
- ドラゴンボールZ 10,000
- ドラゴンボールZ2 15,000
- バトルレーサー 8,000
- マクロス 8,000
- マクロス2 10,000
- マクロスプラス 38,000
- マジンガーZ 15,000
- 機動戦士ガンダム 3,000
- 銃弾嵐 25,000
- 美少女戦士セーラームーン 23,000

ビデオシステム
- F－1グランプリ 2,000
- F－1グランプリⅡ 2,000
- Sウィングスリミテット 38,000
- スーパーバレー'91 3,000
- ソニックウイングス 8,000
- パイプドリーム 5,000
- ソニックウイングス2 5,000
- ソニックウイングス3 8,000

東亜プラン
- V. ファイブ 12,000
- テキパキ 10,000
- ドギューン 10,000
- バツグン 18,000

ネオジオ
- K. O F'94 3,000
- K O F'95 5,000
- K O F'96 8,000
- K O F'97 58,000
- NEO・Mr・DOI 38,000
- オーバートップ 15,000
- ギャラクシーファイト 3,000
- サムスピ斬紅郎無双剣 3,000
- サムライ天草降臨 8,000
- ステークスウィナー 5,000
- ステークスウィナー2 15,000
- ティンクルスターS 18,000
- ネオ・ドリフトアウト 15,000
- ネオ・ボンバーマン 38,000
- バーニングファイト 12,000
- パズルボブル 8,000
- パルスター 12,000
- パワースパイクス2 5,000
- ビッグトーナメントゴルフ 10,000
- ブレイカーズ 18,000
- マジカルドロップ2 12,000
- マジカルドロップ3 68,000
- ラストリゾート 5,000
- リアルバウト餓狼伝説 5,000
- リアルバウト餓狼伝説S 12,000
- リーグボーリング 5,000
- ワーヒーパーフェクト 5,000
- わくわく7 8,000
- 月華の剣士 58,000
- 作戦名ラグナロク 6,000
- 将棋の達人 12,000
- 神凰拳 8,000
- 痛快ガンガン行進曲 5,000
- 得点王3 8,000
- 得点王－炎のリベロー 12,000
- 忍者マスターズ 8,000
- 風雲スーパータッグバトル 12,000
- 龍虎の拳外伝 5,000

クイズ
- SHOW BYショーバイ 3,000
- クイズ人生劇場 5,000
- クイズ殿様の野望2 5,000
- 子育てクイズ 5,000
- 子育てクイズ2 12,000
- 赤丸Q上昇 7,000
- 熱答クイズチャンピオン 3,000
- 熱闘！激闘！クイズ島 3,000
- 能力向上委員会 5,000

マージャン
- ジャンジャンパラダイス 38,000
- スーパーマル禁版 12,000
- スーパーリアル花札 12,000
- スーパーリアル麻雀P-VI 15,000
- スーパーリアル麻雀P-II 5,000
- スーパーリアル麻雀P-III 8,000
- スーパーリアル麻雀P-IV 8,000
- スーパーリアル麻雀P-V 12,000
- セーラーウォーズ 12,000
- ファイナルロマンス 10,000
- ファイナルロマンス2 23,000
- ファイナルロマンスR 48,000
- プリティーセーラー18禁 15,000
- 雀々しましょ 23,000
- 着せかえ麻雀 28,000
- 同級生スペシャル 18,000
- 麻雀ハイパーリアクション 12,000
- 麻雀ブランニュースターズ 48,000
- 麻雀極 12,000
- 麻雀同級生 15,000

その他
- Mr・DOI（C） 8,000
- PANG3 20,000
- STRAHL 8,000
- アースジョーカー 5,000
- アクロバットミッション 5,000
- オセロダービー 15,000
- ガルメデス 8,000
- ガンバード 15,000
- ギャルズパニックⅡ 10,000
- ギャルズパニックⅢ 28,000
- ギャルズパニック4遊 38,000
- グランドクロス 5,000
- コンバットライブス 2,000
- スーパーオセロ 3,000
- スーパー上海 8,000
- スカルファング 20,000
- ススメマイルスマイル 15,000
- スタジアムヒーロー 3,000
- ストライカーズ1945 28,000
- ソルティパイト 18,000
- ダブルドラゴン 15,000
- ダブルドラゴン2 5,000
- ダブルドラゴン3 8,000
- だるま道場 5,000
- ダンガー 5,000
- ダンクドリーム'95 18,000
- テラフォース 8,000
- ドリフトアウト'94 12,000
- ドンデンラバー 38,000
- バーチャボーリング P付 18,000
- パズルはいりませんか 3,000
- バトルガレッガ 38,000
- へべれけのぽぷーん 4,000
- ボンピングワールド 15,000
- もうじゃ 15,000
- レッスルフェスト 3,000
- ロジックプロ2 18,000
- ロボコップ 5,000
- ワールドラリー 5,000
- 逆転パズル番長 12,000
- 究極のオセロ 10,000
- 原始島 15,000
- 五月障戦 5,000
- 五月障戦2 10,000
- 疾風魔法大作戦 18,000
- 上海 5,000
- 上海Ⅱ 20,000
- 上海Ⅲ 10,000
- 戦国ブレード 28,000
- 閃激ストライカー 48,000
- 卒業証書 10,000
- 大牌砦 15,000
- 牌砦 4,000
- 牌砦Ⅰ 5,000
- 牌砦Ⅰ 仇討外伝 6,000
- 琉球 5,000
- 運珠貴族 12,000

マザーボード
- CPS－Ⅰ マザーボード 28,000
- F－3 マザーボード 45,000
- MV-1 B 38,000
- MV-1 FZ ハードキット 23,000
- ST-V マザーボード 48,000
- メガシステムマザーボード 20,000

モデル3
- バーチャファイター3 258,000

モデル2
- Dベースボール'97 128,000
- デットオアアライブ 98,000
- バーチャファイター2．1 18,000
- ラストブロンクス 98,000

新作ソフト
- FV2 TEL
- アストラスーパースターズ TEL
- サイキックフォース2 TEL
- デッドオアアライブ++ TEL
- パズルボブル4 TEL
- メタルスラッグ2 TEL
- ワールドカップ 98 TEL
- 上海真的武勇 TEL
- 堕落天使 TEL

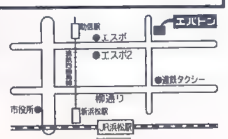
お支払い方法
- ●お支払は現金振込または、宅急便の代引でお願いします。
  ※但し、筐体は現金振込でお願いします。
- ●入金確認後、即日発送致します。 ※各種クレジットも取扱っております
- ●金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行浜松支店 普通1051829（株）エパトン

注意事項
- ●お申し込み日より7日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- ●上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- ●価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- ●基板、パーツ送料はお客様御負担です。 ●大型機、送料は相談に応じます。
- ●商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- ●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

●ご注文ご予約は ☎053-466-7333 FAX及び留守番電話は、24時間受け付けています。

営業時間／AM10:00～PM6:30
定休日／第1・第3土曜・日曜日・祝祭日



株式会社 エパトン
〒430-0911
静岡県浜松市新津町301-1
TEL.053(466)7333(代)
FAX.053(466)7334

平成10年1月18日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

98年早々「私立ジャスティス学園」「プチカラット」などの新作が相次いで登場！そんな中で、依然シューティングの申請が熱い！98年もシューティングの年となるか？

1回目集計

（カプコン／1997年）

10,484,900
（バツ＆恭介）

IML-星白金-YUJ

ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）

99ヒットを超えろ

このゲームの稼ぎのポイントは、ヒット数による得点です。具体的にいうと、コンボ成立時にヒット数の2乗×100点のボーナスが加算されるようになっているので、恭介の永久コンボ（背の高い敵限定）で稼いでいるそうです。特に3人目に出現する雷蔵では170ヒット前後までいけるようです（170の2乗×100＝289万点！）。

締め切り後に、雹と恭介のコンビが最も高くなることが発覚したそうです。次回はどうでしょうか？

1回目集計

（タイトー／1997年）

うでだめし

9,802,500
なめ茸フルチャージO・K！

ＴＩＬＴ神保町（東京）

おはなし

1,118,650
由羅さんと宴会-トミヤマ

トライアミューズメントタワー（東京）

完全パターン化が決め手

今回から集計開始のプチカラットですが、うでだめしモードの点数の高さに驚かされます。スタートのボールを発射する角度からその後のはじき返す角度まで、すべてをパターンにして全消しパーフェクトを取りまくっているようです。

おはなしモードは、クリアがほとんど運の世界なのでつらい模様。

圧倒的希望により、次回からうでだめしモードはかんたん、ふつう、むずかしいの3部門で集計予定です。

2回目集計

（セイブ開発／1997年）

ジャッジスピア

109,197,090

AXIOM-H・Y㊌

アミューズメントスペースフジ（大阪）

火花散る熱戦

数ドット先に待ち受けるものは高得点か死か。敵弾にギリギリまで近づくと点数が入るカスリ稼ぎ、自機のスピードが速いジャッジスピアで微調整をするのは至難の技でしょう。

ちなみに2位のプレイヤーとの点差はたったの60万点ほど、ほんの十数秒余分に敵弾にかすったかどうかが勝負の分かれ目になっています。このシビアな争いも最高得点キャラならでは。今後も命をかけたカスリ勝負に注目です。

君こそゲーメスト！
HI-SCORE CLOSE UP!

ZONEμ またも更新ならず



（タイトー／1997年）

ZONE λ
30,942,410

CRM-ZAC-DAI
トライアミューズメントタワー（東京）

ZONE ν
38,204,670

ROBOCOP
ホワイトハウス箱崎店（福岡）

末尾の戦いへ

今回もゾーンμ（ミュー）は更新ならず。しかし、他の4ゾーンは着実に点数をのばしています。

ゾーンλ（ラムダ）は、ライトニングコロナタスでのビーム干渉の研究が進み、ボスのビーム発射タイミングに応じて、カウンターのタイミングを変えているそうです。

ゾーンν（ニュー）は、ジ・エンブリオン（クリオネ）での残機潰しの実用化に伴い、ヤズカに悩まされたりボスに自爆されることはなくなったようです。

ゾーンο（オミクロン）は、G.T.（クジラ）のビーム干渉のパターンも極限に達していて、道中の点数勝負になっています。

どのゾーンもさすがに限界が近づいてきたようです。次回あたりが山場でしょうか。

ZONE ξ
33,732,150

L2A-大明神
GAME'S WiLL（京都）

ZONE ο
53,393,030

T³-WIZ
タイトーイン町田（東京）



マッピーアレンジ™

（ナムコ／1996年）

マッピー職人ここにあり

ノーハリーアップボーナスがあり、ハリーアップの表示が出ると10万点が落ちてしまいます。限られた時間の中で得点を稼いでいく、その洗練されたパターンは、まさに職人技。この域までゲームを極めてこそ、まさしくハイスコアラーといえるのではないでしょうか。

3,808,740

Y.F
AMファクトリータイムマシン（東京）



（アトラス・ケイブ／1997年）

TWT＝とうてぇ（納得のいかないこと）

虎視眈々とCタイプトップを狙うSWY氏から今回申請されてきた点数は、6億4800万点。集計初回から続いてきたNAI氏独占の歴史に終止符が打たれたかと思いきや、約1000万点差で辛くもNAI氏が勝利しています。2人のせめぎ合いから今後も目が離せないところでしょう。

659,931,810

ZBL-TWT-NAI
個人申請ゲームインサム蕨東口店（埼玉）

君こそゲーメスト！

3回目集計	ウインターヒート	スラローム	22"61	KHJ	コスミックプラザABC（大阪）
		ショートトラック	43"23	KHJ	コスミックプラザABC（大阪）
		スピードスケート	32"88	LKR．KHJ	2店にて同タイム
		クロスカントリー	4'37"88	MOT−MORIYAN	個人申請プレビジョイカム水戸駅前（茨城）
	ストリートファイターⅢセカンドインパクト	ユリアン	8,519,000	ツガ夫	GAME'S WiLL（京都）
		ヒューゴー	6,954,000	花山 薫	GAME'S WiLL（京都）
		ユン	＊9,999,900	ぼーず	Jogo江古田店（東京）
		ヤン	5,753,200	GON	丸久小群店ファミリーランド（山口）
		リュウ	6,583,500	★一暗黒龍	チャレンジバンバン（愛媛）
		ケン	6,278,500	鶴来屋8号室	Jogo江古田店（東京）
		エレナ	6,025,700	KMC−IZA	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
		いぶき	6,129,900	ぼーず	Jogo江古田店（東京）
		ダッドリー	6,333,400	花山 薫	プレイシティ24（北海道）
		オロ	7,013,600	L2A−GYO	GAME'S WiLL（京都）
		豪鬼	8,180,900	★一暗黒龍	チャレンジバンバン（愛媛）
4回目集計	ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	2,109,200（2周目6面）	ちょーしゅーりき	TILT神保町（東京）
		フライングパンケーキ	3,034,400	MOL=CKDF=ふるえんも	ソニックビーム（千葉）
		フォッケウルフ	2,930,600	ATC−KTL−N.F	個人申請駿河台アリエス（東京）
		震電	2,771,100	ECM−FISCHER	ゲーム倶楽部（神奈川）
		モスキート	2,748,600	ヌルすぎG.F定員	個人申請アミューズメントランドケンタゴン（東京）
5回目集計	テトリスプラス2	パズルモード	1,958,250	F.K−モリソヴァ㊏	オレンジペコ（愛知）
	きらめきスターロード		ファン人数52800人	G.M.C.機械MARW㊍	モンキーハウス本館（福岡）
	カプコンスポーツクラブ		1,989,300	ツガ夫	GAME'S WiLL（京都）

1回目集計	侍魂		946,050（使用キャラ：覇王丸）	カッターナイフでポリスマン EGC−㊩の人	荏原ゲームコーナー（東京）
	ファイティング武術2nd!		2'18"11（使用キャラ：響歩）	ARG−MRK	個人申請ゲームプラザミッキー（愛知）
	ゼロガンナー	エキスパート	1,645,500（使用キャラ：ガンシップ）	FTC−MIY	サブカルチュア（福岡）
	全日本プロレス フューチャリングバーチャ		OH38M37S（使用キャラ：コバシ）	S・N	アメニティスペースOZ（山口）
2回目集計	ライデンファイターズ2	エイジスⅣ	102,262,630	GSK	GAME'S MILK（京都）
		ビーストウイング	103,687,850	GSK	GAME'S MILK（京都）
		チェイサー2000	105,226,250	TBA−サチョ～	Jogo江古田店（東京）
		デスヘッダー	102,298,850	GSK	GAME'S MILK（京都）
		イレーザー	102,886,640	GSK	GAME'S MILK（京都）
		フライングレイ	108,018,210	GAP氏のスレイブに感動しました ㊮	TILT神保町（東京）
		グリフィン	101,186,430	GSK	GAME'S MILK（東京）
		ライデンMK＝Ⅱ	104,597,720	GSK	GAME'S MILK（東京）
		スレイブ	104,829,390	7ボスで自殺（泣）ATS−LKC	ゲームプラザ白山（熊本）
		ヘルダイバー	103,475,150	FAD−LXSⅣ	チャレンジバンバン（愛媛）
	月華の剣士	ストーリーモード	6,007,800（使用キャラ：玄武の翁）	さすらいの糖胡芦	ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）
		サバイバルモード	35人斬り（使用キャラ楓）	今はただの幼なじみ 妙子のみそ汁ー㊏	サブカルチュア（福岡）
	ショックトルーパーズ		30,318,100	JKP−ACE	ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）
	ル・マン24	スプリントシティ	2'48"18	ヤキトリ！アンミラ!! KMS㊝隊員㊋	個人申請新宿タイトーインゲームワールド（東京）
	モーターレイド		39,578（使用キャラ：ロビン）	DNB−N万歳	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	コットン2		27,659,300	消えました。さようなら。	GAME'S WiLL（京都）
3回目集計	ウインターヒート	スピードスキー	10"397	アニキ	ゲームスポットアテナ町田店（東京）
		スキージャンプ	168m37	MOT−MORIYAN	個人申請プレビジョイカム水戸駅前（茨城）
		ボブスレー	40"66	KHJ	コスミックプラザABC（大阪）

ハイスコア講評

今回は侍魂からです。打撃と一閃を使って速攻で敵を倒していくのが高得点の秘訣のようです。

ファイティング武術2nd！は前バージョンに比べかなり申請数が増えました。各地で2分台のタイムが出されています。個人申請用紙によると正面連打ちや獅子突連撃等のよろけを使った連続技を入れて前に押していき、K.O.またはリングアウトを狙っていくそうです。

ゼロガンナーは残機と残ボム数勝負。トップのプレイヤーはなんとノーミス、ボム8発残し。お見事！

今回からキャラ別集計開始のライデンファイターズ2は全キャラ1億点に乗っています。1面で残機を潰し、敵弾のスピードを遅くしてかすり点を多く稼いでいるようです。それにしても撃ち込み点の低いフライングレイでこの点数はすごい。

月華の剣士は玄武の翁に超稼ぎが発覚。CPUを気絶させ、必殺技の亀傘を当て続けるというもの。

今回から集計開始のサバイバルモードは、いかに敵を瞬殺できるかの勝負。どこまで伸びるのでしょうか。

ショックトルーパーズは3千万突破。2位のプレイヤーに200万近くの大差をつけてのトップ。

ストリートファイターⅢセカンドインパクトはユンでカウンターストップが達成されています。他のキャラも激しく伸びていて、いまが伸び盛りといったところ。またアレックスに続き、ネクロも永久

君こそゲーメスト！

バトルガレッガ	ノーマルキャラ	15,872,340（ワイルドスネイル）	う牛（サビーニ状態）	TILT神保町（東京）
	ボーンナム	16,258,110	T³ー吉村㋵	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	4,706,630	ANP㋰ 500万までやります	電脳空間遊ing（山梨）
ゼロチーム		13,991,450	ELHーファンシーまかくん	個人申請タイトーイン立町（広島）
電脳戦機バーチャロン		1'30"12	386R（責任とって）	プレイランドエフワン（仙台）
サイキックフォース	玄真	1'57"76	お店に感謝 KKNー鈴将	個人申請YOU&YOU大久保（千葉）
レゾン		653,400	大坪会長やりました XRXーいわもと君	ゲームコーナーフジ（東京）
19XX	モスキート	19,328,900	CYCLONEーKIW♪	タイトーイン002スタジアム（大阪）
スーパーストリートファイターⅡ	ブランカ	2,024,600	陰毛㊂（プレミアムブレンド）	ゲームコーナーフジ（東京）
	バルログ	2,158,600	ゼルナム族2号	モンキーハウス本館（福岡）
バンバンボール		67,445,452	WZH	GAME'S MILK（京都）
ナックルヘッズ	クリスティンミャオ	1,495,900	G.M.C.機械T・H㋭	モンキーハウス本館（福岡）
	グレゴリーダレル	1,975,700		
ブラックハート	連付き	3,048,700（3周目7面）	RECCAーかぶさん	Newパンアップ（千葉）
でろーんでろでろ		10,361,300	ANP㋪ 1150万まで出る？	電脳空間遊ing（山梨）
ビッグトーナメントゴルフ		ー25（オーストラリアコース）	BFM㋟	個人申請モンキーパンチ（愛知）
スプラッターハウス		1,300,700	次回終了予定RUN	個人申請タイトーイン高松（香川）
テラフォース		1,653,200	天理剣聖TEN	GAME'S MILK（京都）
ザ・グレートラグタイムショー		3,815,700	一般人巣鴨阿呆師匠連 H.S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ぷよぷよ		2,714,897	死ぬまでぷよぷよ同盟 SPDー水無月愛理㋫	Newパンアップ（千葉）
ナイツオブザラウンド	ランスロット	634,020	MTFー高下畑セイイチ	個人申請天満屋三原店ファミリーランド（広島）
	パーシバル	632,740		
オーライル	連なし	8,552,710	RECCAー ZACーRistar	Newパンアップ（千葉）
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！		540,000	G.M.C.機械T・H㋭	モンキーハウス本館（福岡）
フェリオス	ハード	1,234,600	天理剣聖TEN	GAME'S MILK（京都）
サンダークロス	ニューVer.	4,158,900（3周ALL）	ⒶⒶⒶT・Y	Newパンアップ（千葉）
1998.1.30/2.15号（No.212）の訂正				
ストライカーズ1945	ライトニング	2,168,700	1人じゃつまらん 熊谷祐治（本名発表）	プレイランドエフワン（宮城）
スタックコラムス		413,338	SURーR.T㊩ 無視しないでね	ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
1997.12.30号（No.209）の訂正				
モータルコンバット		17,111,500	GERーAOI またもや無視決定！	ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
1997.9.30号（No.201）の訂正				
モータルコンバット		15,982,500	GERーAOI 集計してね！	ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）

ヴァンパイアセイヴァー	ジェダ	1,514,300	☆CAT'Sーとき坊	アイリン夢空間（岐阜）
	バレッタ	1,800,700	☆CAT'Sー㊨	アイリン夢空間（岐阜）
	キュービィ	1,643,800	☆CAT'Sーきみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
	リリス	2,603,300		
	モリガン	2,559,500	江藤　恵	Jogo江古田店（東京）
	ガロン	1,776,500	G·CRUSHー新生ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
	サスカッチ	1,474,600	G·CRUSHーROK	アイリン夢空間（岐阜）
	ビシャモン	1,444,400	DYBーEDO.Q（縁起悪い）	個人申請VG達人（長野）
	オルバス	1,443,500	G·CRUSHー全能者EFA㊙㊀	アイリン夢空間（岐阜）
スタースイープ	ストーリー	1'49"0	RECCAー ZACーRistar	Newパンアップ（千葉）
サイドバイサイド2	超弩級	2'53"80	Tripl Seven	個人申請セイタイトー高知（高知）
NEO Mr. Do!		3,123,600	J.G.KーALL㊙	個人申請ゲームプラザアミュー（兵庫）
ソルディバイド	ヴォーグ	5,228,100	㊇おさる	個人申請アミューズメントパラダイス（長野）
マーブルスーパーヒーローズvsストリートファイター		5,347,400（リュウ&ウルヴァリン）	童夢閉店記念 レッサー	個人申請ゲームセンター童夢（東京）
バトルサーキット	イエロービースト	57,513,500	ついに残10000G じゃーず＝かぶこまー	個人申請西条プラザゲームコーナー（広島）
	ピンクオーストリッチ	45,572,600	MTFー高下畑セイイチ（協力・かぶこまー氏）	個人申請天満屋三原店屋上ファミリーランド（広島）
スカッドレースニューバージョン	初級　昼	2'01"59	またもや長野㊙ おーさま㊙㊙	個人申請ハイテクエンタテインメントアーケー（長野）
トップスケーター	初級	1,322,715	TYU（前田っち来てよ!!）	個人申請セガワールドゴードン（東京）
鉄拳3	キング	1'36"96	金だろ!?やるから！散弾汁を向けんなよ！	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ファラン	1'14"85	NRT	アイリン夢空間（岐阜）
	ジュリア・チャン	1'16"55	やってらんねー！サン♡EGOリン㋲㋕	AMファクトリータイムマシン（東京）
スカッドレース	初級　夜	2'00"46	MSOーLIE㊙	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
対戦とっかえだま		5,230,400	理論値訂正600万でした 店員倍損	オレンジペコ（愛知）
スーパーパズルファイターⅡX		669,490（ノーマルモード：豪鬼）	当然電パ未使用 LAOSー長田仙人	ビッグウェーブ（高知）
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡		10,200,000	G.M.C. げえむのごんちゃん	ゲーム倶楽部（神奈川）
アベンジャーズインギャラクティックストーム	VSモード	776,800	ゼルナム族1号	モンキーハウス本館（福岡）
ストリートファイターⅢ	オロ	5,545,700	BJMーWAR ピノコLOVE	タイトーイン町田店（東京）
	リュウ	5,074,500	PYOPYO君	タイトーイン町田店（東京）
マジカルドロップ2	ストーリー	7,539,022（使用キャラ：チャリオット）	（これで最後かも）NALぴかちゅー	個人申請ゲームアカシ（東京）
スターグラディエイター	サターン	1'30"13	G.M.C.機械T・H㋭	モンキーハウス本館（福岡）
	ビルシュタイン	1'45"20	機械J.O㋭ これが猪狩イズムだ！	モンキーハウス本館（福岡）
ヘヴンズゲート		2'46"56（使用キャラ：ジン）	G'zーHID	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
ストライカーズ1945	ライトニング	2,219,500	戦国人	プレイランドエフワン（宮城）

パターン発覚のため集計していません。

ストライカーズ１９４５Ⅱは、ついにモスキートで2周クリアが達成されました。おめでとうございます。これでクリアされていない機体はライトニングのみになりました。

ヴァンパイアセイヴァーは、集計2回目にして終了といわれていたキュービーが更新されています。

サイドバイサイド2は旧バージョンとニューバージョンのRRまとめての集計とさせていただきます。また逆走の集計は予定していません。

かぶこまー氏が独走を続けるバトルサーキットのイエロービーストは、7面ボスブルートでの残機潰しを行っているそうです。なおタイムアップ直前で死ぬと、死んだときにばらまかれるアイテムが通常の2倍出現するとのこと。

クイズなないろドリームス虹色町の奇跡は衝撃の1千万点突破。カプコンのクイズゲームで、カンストしないのは珍しいですね。

ストライカーズ１９４５のライトニングは他のキャラばりの点数が出ています。戦国人氏にかかればキャラ差も関係ない？

ブラックハートは2面進んでいます。かなり難しいゲームですが、いけるところまで突き進んでほしいですね。

スプラッターハウスは、ラスボスでの相打ちを全機成功させた上での細かい稼ぎ勝負。ちなみにプレイ時間は2時間30分ほどだそうです。

ウィルトークタイトー空港通り店の訂正の方ですがこの訂正に伴い、過去の餓狼伝説の分の☆は消去しています。

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0 (23)

栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F ☎(028)634－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート(ダウンヒル、JPN)	34″95	NOT－A	
2	ウインターヒート(ボブスレー、JPN)	43″45	NOT－A	
3	ウインターヒート(スラローム、JPN)	26″68	NOT－A	
4	鉄拳3(ブライアン)	1′19″88	PST－Ⓔ流PERO	1c ALL
5	Gダライアス(λ ラムダ)	27,721,280	SSK－りょうつ	1P 1cALL (連)付 512×0
6	Gダライアス(ν ニュー)	34,047,700	ぱるぱる	1P 1cALL (連)付 残2
7	Gダライアス(ξ クシー)	30,696,470	Anti－KNM	1c ALL (連)付
8	ウインターヒート(ο オミクロン)	45,399,070	SGL－ひろりん	2P 1cALL (連)付 残1
9	私立ジャスティス学園(雹・ひなた)	5,136,300	NOT－A	1c ALL
10	闘魂烈伝3(獣神サンダーライガー)	ALL CLEAR	たくさんの人々	1c ALL

12月14日現在

めざせハイスコア!!

98年のAOUショーも終わり、今年の上半期に発売されるゲームもチェック終了！さ～てどのゲームにアタックしようかのお！

コスモランド ☆＝0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中4－1－21 ☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア)	97,436,090	TAS	ALL
2	ライデンファイターズ2(スレイブ)	90,605,310	TAS	ALL
3	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	81,707,420	TAS	ALL
4	ライデンファイターズ2(ライデンMK－Ⅱ)	72,560,690	TAS	ALL
5	Gダライアス(λゾーン)	28,728,080	EASY	ALL
6	Gダライアス(μゾーン)	30,459,690	EASY	ALL
7	Gダライアス(νゾーン)	34,402,380	EASY	ALL
8	Gダライアス(ξゾーン)	31,492,680	EASY	ALL
9	Gダライアス(οゾーン)	46,221,200	EASY	ALL
10	怒首領蜂(C－TYPE)	261,655,330	◯	火蜂

ゲームセンタードリーム ☆＝0 (0)

宮城県仙台市青葉区中央2－1－17東四ビルB1 ☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(ロベルト・将馬)	1,889,700	サミラーLUK(ダメダメ君)	ALL
2	私立ジャスティス学園(英雄・響子)	1,836,700	ミニマム伯爵御満悦!!	ALL
3	鉄拳3(ニーナ)	2′11″48	JDS	ALL
4	鉄拳3(レイ)	1′57″78	JDS	ALL
5	鉄拳3(オーガ1)	1′43″56	JDS	ALL
6	鉄拳3(オーガ2)	1′21″20	Boss広報担当 CF－SSS	ALL
7	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	925,300	ヤツは2時頃メシを喰う	1－8 連付
8	怒首領蜂(TYPE－C)	497,955,820	アルシオーネ(オバサン)	ALL 残2 1周14800万
9				
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝0 (51)

北海道札幌市南区澄川4条3－3－11 ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2(デスヘッダー)	96,535,430	T³－ATS㊣	ALL ミクラスALL
2	ライデンファイターズ2(スレイブ)	87,138,610	もわん	ALL
3	月華の剣士(御名方守矢)(技)	2,277,000	BOWIE	ALL
4	月華の剣士(斬鉄)(技)	2,000,600	CHA⁺⁺	ALL
5	月華の剣士(李烈火)(技)	1,955,900	ガク	ALL
6	私立ジャスティス学園	6,283,500	VHA	ALL
7	MSHvsSF(リュウ&ゴウキ)	2,677,800	H KODA(しゃど～ん♡)	ALL シャドウあり
8	ゼロガンナー	896,400	VHA－KR_ バイキン	9面 コブラ使用
★	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,258,110	T³－吉村(よ)	ALL 5面1119万
10	バトルガレッガ(チッタ)	14,428,300	T³－吉村(よ)(ば改め)	ALL 5面1008万

ギャレッソ津田沼店 ☆＝1 (51)

千葉県船橋市前原西2－15－16酒井ビル ☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(雹・らいぞう)	5,402,900	TXR－うなぐ雹	ALL
2	プチカラット(うでためし むずかしい)	3,828,250	G M C 機械MAR(ほ)	ALL
3	ライデンファイターズ2(スレイブ)	97,400,390	Wiz	ALL
4	Gダライアス(ニュー)	37,989,310	クリオネヘタクソ君	ALL
5	Gダライアス(クシー)	30,479,210	KSDバンザイ！(初クリア)	ALL
6	Gダライアス(ラムダ)	30,291,350	オトシゴスーツ君	ALL 512×0基本
7	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,952,000	ZFC－FCM	2周ALL
8	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	2,947,100	KMT	ALL
9	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	2,889,300	KMT	ALL
10	バトルガレッガ(シルバーソード)	14,151,150	HDK	ALL

プレイランドエフワン ☆＝1 (40)

宮城県仙台市青葉区中央2－6－6タベイビルB1 ☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(雹、恭介)	10,129,000	樋口智恵子ちゃんに捧げるジャスティスメン	ALL (連) (◯)
2	月華の剣士(サバイバル、楓)	31人斬り	零	2 B (連)
3	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	2,416,400	琴音だけいれば幸せ♡H/S姫川琴音	ALL (連)
4	Gダライアス(ラムダ)	30,118,730	PGP－まちゃみ	ALL (連)
5	Gダライアス(クシー)	32,082,060	RIJ◯	ALL (連)
6	鉄拳3(ジュリア)	1′30″61	MD愛好会、会長◯	ALL (連) (◯)
7	怒首領蜂(Cタイプ)	450,749,440	じじい30号	ALL ショット強化 残×1
8	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,039,070	S F	ALL (連)
★	バーチャロン(ライデン)	1′30″12	386R(責任とって)	ALL (◯)
★	ストライカーズ1945(P 38)	2,219,500	戦国人	ALL (連) 残×1 1周116 8万

NTK ☆＝0 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ2nd	4,334,100	MOR	リュウ使用 ALL
2	私立ジャスティス学園	2,372,700	ハゲ	ひなた、キョウスケ ALL
3	私立ジャスティス学園	5,058,300	KAN	ヒョウ、ライゾウ ALL
4	私立ジャスティス学園	2,132,400	A H	ショウマ、ナツ ALL
5	ライデンファイターズ2(デスヘッダー使用)	91,782,230	T³ ATS㊣	ALL 裏ボスあり落ちまくり (連)
6	ライデンファイターズ2(ジャスティスピア使用)	60,782,610	MR2－GT	6面で死！ (連)
7	月華の剣士	1,338,300	ATN	ユキ使用 ALL
8	月華の剣士	1,317,900	まーくん	モリヤ使用 ALL
9	GダライアスverⅡ	39,325,402	8.M	(ξ)ALL
10	テトリスプラス	762,300	MR2－GT	LEVEL88 398ライン

八千代プレイランドカーニバル ☆＝1 (160)

千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(雹・雷蔵)	4,229,900	H・I	ALL
2	月華の剣士(斬鉄)	1,177,400	H・I	ALL
3	月華の剣士(斬鉄)	22人斬り	H・I	サバイバルモード
4	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア)	11,912,730	H・I	S－6 (連)
5	ライデンファイターズ2(ライデンMK－Ⅱ)	9,955,720	H・I	S－6 (連)
6	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	7,638,850	H・I	S－5 (連)
7	侍魂(橘右京)	231,400	H・I	ALL
8	闘魂烈伝3(グレートムタ)	ALL	川島君！部長！	ALL
9	全日本プロレスフューチャリングバーチャ(ジェフリー)	1′08″41	T・K	ALL
10	怒首領蜂(TYPE－C)	385,569,600	らをー	2－7 (連)

モンテカルロ ☆＝0 (25)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	6,414,300	ESSAY－ABN(連)	ALL 雹&アキラ
2	ストリートファイターⅢ2nd(豪鬼)	5,853,800	最近かなりマルチ	ALL
3	ストリートファイターⅢ2nd(ヤン)	5,014,300	クリアしただけ	ALL
4	ストリートファイターⅢ2nd(エレナ)	5,027,000	魔B党－K.O	ALL (連)
5	プチカラット(うでだめし)	2,603,340	SRM－SOL	ALL レバー使用
6	サイドバイサイド2RR(上級逆走)	3′08″33	I.C.B.M.	GT－R AT あと0.4S
7	サイドバイサイド2RR(超弩級逆走)	3′07″60	西瓜錬金術士MQ	LANCER AT
8	月華の剣士(玄武の翁・技)	5,141,000	魔B党－おしょう	ALL
9	月華の剣士(雪)	1,428,600	D41 中山さん馬券買いすぎ	ALL
10	Gダライアスver.2(ゾーンμ)	39,502,380	FAG	ALL ノーミス 残×3

プレイシティ24 ☆＝3 (156)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ2nd(ダッドリー)(連)	6,333,400	花山 薫	ALL P×15
2	ストリートファイターⅢ2nd(ヒューゴー)(連)	6,393,900	中村	ALL
3	ストリートファイターⅢ2nd(ヤン)(連)	5,044,300	允彦	ALL
4	月華の剣士(スコア)	3,958,100	中村8号	ALL じじい
5	月華の剣士(サバイバルモード)	32人斬り	穴ウメ	ALL かえで
6	ショックトルーパーズ	26,276,300	花山 薫	ALL チーム
7	私立ジャスティス学園	6,527,200	花山 薫	ALL
8	ストリートファイターⅢ2nd(ユン)	6,247,100	允彦	ALL
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝1 (28)

千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(0470)93－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	6,175,200	KEDSを完全燃焼させる㊎会長Ⓕ－NAD	ALL (連)付 P×4
2	月華の剣士(雪)	3,304,100	次はⓂvsCAPやります。Ⓕ NAD	ALL D×3 P×8 (必)付
3	月華の剣士	3,114,800	スバルやつは、ぶっ殺す！ by茶柱O.H	ALL、(必)付
4	ストライカーズ1945Ⅱ	2,108,300	KEDSに根性カウンターを入れる㊎会長	2－6、疾風 (連)付
5	ストライカーズ1945Ⅱ	2,050,000	FERC－AB平(そつなくやる人)	2 8、モスキート (連)付
6	ストライカーズ1945Ⅱ	1,925,000	HARD－ENZO(KEDSキラー笑)	2－6、震電 (連)付
7	ストライカーズ1945Ⅱ	1,723,300	HARD－ENZO(KEDSキラー)	2－4、ライトニング (連)付
8	MSH vs SF	2,940,600	Ⓜよりは、うまいby UKY！ネーム七五三	ALL (連)付
9	ファイターズヒストリーダイナマイト	1,381,400	3発ごっついムズイです。HARD－HPI	ALL、(連)付 ミゾグチ、ミス×1
10				

トミームナコ ☆＝0 (26)

群馬県高崎市飯塚本町3－69 ☎(0237)25－2906

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	1,529,100	魔B党－おしょう	2－2 (連)
2	ストライカーズ1945Ⅱ	1,738,600	遠征記念っス 両替野郎(ex)DON	2 4(街) (連)付 1周140万弱
3	ストリートファイターⅢ2nd	5,151,500	魔B党－おしょう	ALL 豪鬼
4	ストリートファイターⅢ2nd	5,487,200	花山薫	ALL ダッドリー
5	月華の剣士	2,413,500	魔B党－おしょう	1c ALL 李 烈火(技)
6	月華の剣士	5,634,700	魔B党－おしょう	1c ALL 玄武の翁(技)
7	月華の剣士	28人斬り	魔B党－おしょう	サバイバルモード 示源 直衛
8	バーチャファイター3tb	1′53″12	TAM	ALL ジェフリー
9	ヴァンパイアセイヴァー	953,100	J.P	ALL ジェダ
10	バブルシンフォニー	4,187,530	魔B党－おしょう	1－09 バブルン

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53－5332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	月華の剣士(玄武の翁)(連)(◯)	6,007,800	さすらいの糖胡芦	ALL ノーマルモード
2	私立ジャスティス学園(雹、雷蔵)	6,053,000	さすらいの糖胡芦	ALL
3	プチカラット(うでだめしモード)	2,222,650	MARS REI	ALL かんたん 9段
4	ストリートファイターⅢ2nd(ユン)(◯)	7,952,600	NO.3	ALL
5	ストリートファイターⅢ2nd(いぶき)(◯)	5,002,900	有須 龍吾	ALL
6	ストリートファイターⅢ2nd(ダッドリー)(◯)	5,824,200	花山 薫	ALL
7	バトルガレッガ(3号機)	10,548,600	ゼルキン	ALL
8	バトライダー(一般)	4,567,910	さすらいの糖胡芦	ALL
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(紅丸、アテナ、アンディ)	640,100	MARS.REI	ALL
10	月華の剣士(楓)	31人斬り	R・H・W	サバイバルモード

ゲームコーナーフジ ☆=0 (270)
東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(霞、岩)	9,008,600	永遠の課題がライバル やちょ	ALL (連)·(同)
2	ゼロガンナ(エキスパート)	1,254,700	無職(27)	ALL ナカジマ使用
★	レゾン	653,400	大坪会長やりました XRX−いわもと君	ALL (連)
4	ライデンファイターズ2(ERASER)	96,498,180	ラッキーマリ夫	ALL (連)
5	ストリートファイターⅢ2nd(ケン)	6,131,700	鶴来屋8号室	ALL (連)
★	スーパーストリートファイターⅡ(ブランカ)	2,024,600	陰毛(氏)(プレミアムブレンド)	ALL (連)
7	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,901,400	ZFC−FCM BOBとは全くの別人	ALL (連) 残×1
8	月華の剣士	4,173,300	作業、それは男のロマン	ラスボスで死亡 (連)なし、(乙)付
9	月華の剣士(サバイバルモード)	24人斬り	ションⓐ次郎	(連)なし、(乙)付 ジェントリー使用
10	全日本プロレス フューチャリングバーチャ	47′43″	G M C ぜっとぷい	ALL 健太郎使用

中央プラザ大泉店 ☆=0 (23)
東京都練馬区東大泉1−35−6 永楽ストア2F ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2	91,389,470	M K	ALL ジャッジスピア
2	ライデンファイターズ2	51,340,800	ひで	6面 スレイブ
3	ゼロガンナー(エキスパート)	862,000	ひで	9面 エキスパート
4	プチカラット(うでだめし·ふつう)	2,352,630	K	ALL(ふつう) うでだめし
5	プチカラット(ストーリー ふつう)	554,900	SBT	ALL
6	月華の剣士	1,362,100	N N	ALL 紫鏡
7	上海万里の長城(クラシック)	308,100	M H	16面
8	上海万里の長城(北京)	723,990	さとし	ALL
9				
10				

ゲームスポットアテナ町田店 ☆=1 (69)
東京都町田市森野1−37−8 今村ビルB1 ☎(0427)21−6887

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	6,287,000	JBL BANちょ	ALL
☆	ウインターヒート(スピードスキー)	10″397	アニキ	RUS
3	ウインターヒート(スキージャンプ)	165m52	アニキ	RUS
4	ウインターヒート(ダウンヒル)	32″00	竪吉	GER
5	ウインターヒート(ショートトラック)	43″36	アニキ	RUS
6	ウインターヒート(スラローム)	24″48	アニキ	RUS
7	ウインターヒート(ボブスレー)	41″13	アニキ	RUS
8	ウインターヒート(スピードスケート)	33″61	H S	GBR
9	ウインターヒート(クロスカントリー)	4′42″53	BANちょ	NOR
10	ウインターヒート(トータルスコア)	11,879	アニキ	NOR

ゲームセンターポパイ ☆=1 (34)
東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	コットン2	23,817,200	BUTZ	ALL
2	ストライカーズ1945Ⅱ	1,881,200	(板)	2−5ボス一周131万 フォッケウルフ
3	ゼロガンナー	550,100	(板)	ST−6 ガンシップナカジマ
4	ライデンファイターズ2	46,628,100	⊘	RAIDEN MK−Ⅱ
5	ライデンファイターズ2	96,354,490	⊘	JUDGESPEAR
6	ライデンファイターズ2	90,535,080	⊘	SLAVE
7	ライデンファイターズ2	50,972,860	MOL (予)−TOS	AEGISⅡC
8	ライデンファイターズ2	36,724,830	MOL (予)−TOS	AEGISⅣ
9				
10				

Jogo江古田店 ☆=8 (61)
東京都練馬区旭丘1−71−10 ☎(03)3954−9261

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ2nd(ユン)	9,999,900+α	ぽーず	ALL (連)
2	ストリートファイターⅢ2nd(ユリアン)	7,515,700	ザ☆キラートマト	ALL (連)
3	ストリートファイターⅢ2nd(ヒューゴー)	6,463,300	ぽーず	ALL (連)
☆	ストリートファイターⅢ2nd(ケン)	6,278,500	鶴来屋8号室	ALL (連)
☆	ストリートファイターⅢ2nd(いぶき)	6,129,900	ぽーず	ALL (連)
6	ウインターヒート(スキージャンプ)	165m53	LKR	
7	ウインターヒート(ショートトラック)	43″30	LKR	
8	ウインターヒート(スピードスケート)	32″88	LKR	
9	月華の剣士(ノーマルモード)	5,403,400	DAN(今週のレーサー)	玄武の翁 ALL
☆	ライデンファイターズ2(チェイサー)	105,226,250	TBA−サチョ〜	ALL (連)

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=3 (301)
東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1·B2 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	モトクロスゴー!(初級)	1′34″56	ZBL−LED.rf	完走
2	モトクロスゴー!(中級)	1′38″96	D.H.I.(分)隊長(D.H)	完走
3	モトクロスゴー!(上級)	3′15″70	ZBL−LED.rf	完走
★	スカッドレース 旧ver(初級 夜)	2′00″46	MSO LE(※)	完走 TAF
★	鉄拳3(キング)	1′36″96	金だろウやるから!散弾銃を向けんなよ!	連必ALL
6	ライデンファイターズ2(フライングレイ)	94,354,890	ISO	連付ALL ミクラス×19
★	ザ·グレートラグタイムショー	3,815,700	一般巣鴨系実師匠連 H.S	連付 2周ALL
☆	モーターレイド(ロビン)	39,578	DNB−N万歳	ALL セザール有
9	ハーレーダビッドソン	4,720,360	B.H.I.爆(B.H)	ALL
10	私立ジャスティス学園	6,144,400	まだまだ君	ALL

TILT神保町店 ☆=5 (406)
東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ライデンファイターズ2(フライングレイ)	108,018,210	GAP氏のスレイブ感動しました(ま)	ALL
2	ライデンファイターズ2(ミクラス)	99,446,790	クリアしただけ。	ALL
3	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	88,969,430	へまいてす激落ち STF 桑名摂津守	ALL
4	ライデンファイターズ2(チェイサー2000)	95,343,470	少佐殿、ボムが足りなません!	ALL
5	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	2,820,000	ATC KTL N.F	ALL 1周目149万超甘い
☆	ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング)	2,109,200	ちょ しゅ りき	2−6 1周目143万
7	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	2,307,200	R−N 中野龍二	2−8
8	Gダライアス(λ)	30,938,370	DAI	ALL
★	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	15,872,340	ウキ(サビーニ状態)	ALL 鳥240万
10	プチカラット(うでだめし、ふつう)	9,802,500	なめ茸フルチャージ O.K!	ALL 52,23,20

G'−Model
東京都千代田区神田神保町1−26 1F ☎(03)3293−9349

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング)	1,708,200	電撃太郎	2−4 (連) 1周ノーミス
2	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,024,000	FEE	2−5 (連)
3	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	1,756,400	両替野郎DON	2−4 (連)
4	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	2,294,300	R−N中野龍二	2−8 (連)
5	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	1,790,400	大船小次郎	2−5 (連)
6	Gダライアス(μ)	22,962,780	両替野郎DON	ALL
7	プチカラット(うでだめし ふつう)	8,745,760	CRN	ALL 52 29 18
8	ラッシュ&クラッシュ	391,800	ECM ZENJI	2−6 5機設定
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=1 (425)
東京都品川区旗の台3−12−3 J·BOX内1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(霞 雷蔵(必))	6,098,100	弓の字はイカンよポリスマンEGC−MIS(副)	ALL P×8
☆	侍魂(覇王丸(必))	946,050	カッターナイフでポリスマンEGC (副)の人	ALL
3	サイドバイサイド2RR(初級、逆走)	2′18″96	手首切るなよポリスマン!EGC−(元)MKZ	GT−R
4	ライデンファイターズ2(スレイブ(連))	99,995,270	小娘の自殺じゃあるまいしEGC−TERU	ALL
5	ライデンファイターズ2(グリフィン(連))	55,241,110	カノコ悪いぜ、いい年こいてJAG MIYA	St 6
6	ライデンファイターズ2(エイジスⅡC(連))	52,738,030	男なんだから、覚悟を決めてJAG−B·D	St−6
7	月華の剣士(サバイバル·斬鉄)	29人斬り	罪をきちんとつぐなおう!EGC MIS(副)	ALL(つぅか何つぅか当り前)
8	プチカラット(うでだめし、ふつう)	1,854,770	日本の夜明けは、遠いぜよEGC−(元)MKZ	ALL
9	プチカラット(うでだめし、むずかしい)	2,764,930	以上、えばら社会部でしたEGC−POW様	ALL
10	侍魂(ナコルル(必))	836,780	妹にタカをけしかけ宝刀でブッタ斬る鬼姉!	ALLえばら三面記事

タイトーイン町田店 ☆=1 (257)
東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園((連)付き)	5,975,000	明太子茶漬	ALL
2	プチカラット(うでだめし、ノーマル)	4,664,870	T³−兄貴にホられた男、キバヤシ(て)	ALL
3	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー(連))	91,503,970	STF−桑名 摂津守	ALL
4	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア(連))	83,147,210	S.B	ALL
5	ストリートファイターⅢ2nd(オロ(連))	6,705,300	BJM WAR ピノコFAN	ALL
6	Gダライアス(ゾーンo(連))	53,393,030	T³ WIZ	ALL
7	Gダライアス(ゾーンε(連))	33,525,720	T³−WIZ	ALL
★	ストリートファイターⅢ(リュウ(連))	5,074,500	PYOPYO君	ALL
★	ストリートファイターⅢ(オロ(連))	5,545,700	BJM WAR ピノコLOVE	ALL
10				

ソニックビーム松戸店 ☆=3 (5)
千葉県松戸市松戸1172−1 ☎(047)360−2008

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	侍魂	927,930	KERで入れてしまえ かえる堂−ねこ丸	柳生響馬 修羅 ALL
2	私立ジャスティス学園	2,377,000	S K	ALL バツ&恭介 いっぱい落ち
3	ファイティング武術2nd	2′58″08	テコンドー嫌い!! かえる堂 ねこ丸	橘 ALL
4	ファイティング武術	2′37″38	トライ大会1位 かえる堂 ねこ丸	橘 ALL 最速バージョン
☆	ストライカーズ1945Ⅱ	3,034,400	MOL−CKDF=ふるえんも	ALL パンケーキ
6	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア)	87,921,960	NOTR−TEN	ALL X−B7撃退 6·7面ミクラス無し
7	きらめきスターロード	45,400	鈴木 美鈴(②)	ALL 一条寺愛弓 新人大賞
8	プチカラット	219,280	R S	1級
9	対戦とっかえだま	3,985,700	80個のビデオ見たいです 鈴木 美鈴(②)	ALL ドキドキ★バニラ まだ65個
10	ビートマニア(ノーマルモード)	465,928	来店記念☆DJ ばあにんwithG	ALL ひれそは 72%×4

Newパンアップ ☆=1 (3)
千葉県柏市旭町1−3−14 ☎(0471)43−9829

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(恭介·バツ)	8,310,400	SKO氏と二人で考えましたNSY−OMG	ALL (同)(連)P×11 3戦終了−560万
★	スタースイープ(ストーリーモード)	1′49″0	RECCA ZAC R star	ALL 竜バ
★	ぷよぷよ	2,714,897	死ぬまでぷよぷよ同盟 SPD−水無月愛里(ℂ)	ALL(連) (B)1129 予選117−201
★	ブラックハート	3,048,700	RECCA かぶさん	3−7 (連)
★	オーライル(連なし)	8,552,710	RECCA ZAC−R star	ALL (連)なし ノーミス
6	オーライル(連付)	8,562,980	KSD こえーことにスコア出ず	ALL (連)付 ノーミス
7	月華の剣士(楓 力)	2,349,500	NSY−OMG 11回も行きました。	ALL P×7 アカリスタート
8	バトルガレッガ(ボーンナム)	13,629,960	レバー評論家Y	ALL (連) てきとうスコア
9	ツインビーヤッホー(プラクティス)	8,158,810	みにゃぢゅき(③)	ALL (連) だめバクダン
★	サンダークロス(New ver.)	4,158,900	ⒶⒶⒶT Y	3周ALL (連)

熊谷ガリバー ☆=0 (36)
埼玉県熊谷市筑波2−49−8 ホーラムアキヤマビル1F ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	侍魂(ナコルル)	923,450	もう一度とやんない IPE	ALL 羅刹
2	侍魂(ガルフォード)	823,100	いちろう	ALL ノーミス 修羅
3	ハーレーダビッドソン	4,796,390	28号 イエーイ	ALL スポーツスター AT
4	月華の剣士(雪)	2,878,000	次回D×4 SNT(剣)	ALL D×2 技
5	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア)	99,190,950	気合ですわね! by 梢島英理子	ALL(連) 5機設定 2ミス
6	ゼロガンナー	1,467,700	IRD ZKR	ALL 1ゾラ使用 エキスパート
7	プチカラット	3,394,700	PD田中のPDはパール&デールのこと	うでだめし ふつう 1/2ライン
8	サイドバイサイド2(超弩級逆走)	3′01″63	赤城レッドサンズ2軍 JKR (ダミー)	CT−R MT
9	Gダライアス(λゾーン)	28,321,490	12 30ウォンさん誕生日おめでとう T	ALL(連)
10	Gダライアス(οゾーン)	50,223,960	IRD ZKR	ALL(連)

ゲームプラザ·コトブキ ☆−0 (9)
埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	プチカラット(うでだめしモードかんたん)	2,789,480	ナメタケ	ALL(サファイア)
2	プチカラット(うでだめしモードふつう)	6,102,240	ヌケナイ	ALL(サファイア)
3	プチカラット(うでだめしモードむずかしい)	2,252,330	ドウシヨウ	ライン 192(サファイア)
4	Gダライアス(ニュー)	36,703,700	T Y	ALL (連) 残×3
5	月華の剣士(翁)	1,444,100	ふがく	ALL
6	月華の剣士(斬鉄)	1,307,200	ZYX	ALL
7	月華の剣士(雪)	1,290,900	FBI	ALL
8	月華の剣士(鷲塚)	1,269,300	ZYX	ALL
9	月華の剣士(鷲塚サバイバルモード)	17人斬り		
10	私立ジャスティス学園(響子、ロイ)	2,597,800	ZYX	雹 ALL

池袋プレイランドラスベガス ☆=2 (78)
東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(νゾーン)	37,942,410	SGL−NST−Yamacya	ALL 512×1 バグ9万落ち
2	ライデンファイターズ2(フライングレイ)	88,911,780	ISO	ALL
3	怒首領蜂(B−タイプ)	381,337,440	ZACOS−ZORO	2−7 SHOT
4	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,163,000	FEE	2−6
5	プチカラット(うでだめし)	2,789,670	別集計して。	ALL(50) かんたん
6	プチカラット(うでだめし)	1,431,470	OKI−MEG	ALL(200) ふつう
7	プチカラット(たいせん)	472,460	兵丘麻矢	ALL フルド ふつう
8	私立ジャスティス学園	4,661,200	あそび	ALL 雹、恭介
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)

山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター2(アナカリス)	780,800	CBA	ALL
2	ポケットファイター(さくら)	1,763,100	CUB	ALL
3	ポケットファイター(ノイノイ)	1,483,100	DEE	ALL
4	ゼロガンナー(ガンシップ)	922,700	田ニ	9面 撃墜数? エキスパート
5	X-MENvsストリートファイター(チュンリー&ストーム)	1,384,000	YK	ALL
6	X-MENvsストリートファイター(リュウ&サイクロップス)	1,301,800	CAP	ALL
7	プチカラット	1,703,030	牛_東條角田	ALL 師匠 ふつう うでだめしモード
8	侍魂天草降臨(半蔵)	4'13"90	DEE	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	533,600	BAK	ALL
10	ショックトルーパーズ(ザザンクロス)	1,059,600	RD	1コインALL

AMファクトリータイムマシン ☆=0(4)

東京都豊島区南大塚3-44-11フサカビルB1F ☎(03)5951-6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックVol.1(マッピーアレンジ)	3,808,740	YF	ノーミスALL
2	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	2,650,400	R-N 中野龍二	2周ALL けい㊙
3	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	15,824,960	TAK ブラックスネイル	ALL 5面END1112万
4	Gダライアス(ZONE λ)	30,863,660	DAI	道中ボロボロ,オトシモ,51200×1
5	ライデンファイターズ2(フライングメイル)	107,392,870	辻本銀行	ALL
6	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア)	99,909,920	弱小超人まティお	ALL
7	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	94,835,790	オレってまでお	ALL
★	鉄拳3(ジュリア・チャン)	1'16"55	やってらんねー サン♥EGOレン	オーガ I7秒落ち
9	私立ジャスティス学園	5,572,800	もーチョイイケる? BEEィー!	雹・雷蔵 ALL
10	ストリートファイターⅢ2nd(ショーン)	4,926,700	真で一本落ち BEEィー	真あり ALL

東京レジャーランド小岩店 ☆=0(7)

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎(03)5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ2nd	6,297,400	GSM-亀	ALL 豪鬼使用
2	ストリートファイターⅢ2nd	5,330,000	GSM-亀	ALL イブキ使用
3	ストリートファイターⅢ2nd	4,809,600	KOS-KS	ALL ヤン使用
4	Gダライアスver 2(オミクロン)	51,907,210	松山祐	ALL GT ノーマル
5	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	95,207,060	STF-桑名摂津守	ALL
6	コットン2(コットン)	23,063,800	GFG-まる	ALL 初期魔法 炎炎炎
7	ショックトルーパーズ	23,723,000	来年もちこー 伊藤うなぎバイマーブ	ALL あと50万ぐらい?
8	侍魂(覇王丸)	934,950	NOB	ALL 羅刹
9	ビートマニア(hip reg soul How)	435,460	KOS-HQL	ALL
10	プチカラット(うでだめしモード)	1,912,190	GHC-偵隊長	ふつう 184ライン

電脳空間遊ing(旧西銀座ゲームプラザ) ☆=0(53)

山梨県甲府市中央1-4-10 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	もっちゃ(対戦ちうちゃ)	4,706,630	ANPも 500万までやります	ALL 全消し×9
★	でろーんでろでろ(ふつう)	10,361,300	ANP⑦ 1150万まで出る?	ALL 全消し×3
3	私立ジャスティス学園(雹、ひなた)	6,184,900	XEN-T.T㊤	ALL
4	私立ジャスティス学園(エッジ、アキラ)	2,329,100	東海168M I-ノ㊙	ALL
5	ぷよぷよSUN(ふつう)	898,515	MMG-JIS ドノゴで12(泣)	ALL MAX15
6	対戦とっかえだま(カップル)	4,776,400	YSK!	ALL 29連鎖70コ
7	バーチャファイター3tb(カゲ)	1'39"40	ウルフで15秒♡ しかも他で1本負け㊙	ALL
8	闘魂烈伝3(長州)	ALLクリア	何このクソゲー? NGP ㊙-N	ALL
9	テトリスプラス2(エンドレスモード)	99,999,999	ひまつぶしⒶ	chap99+α Lv99+α
10	X-MENvsストリートファイター	1,306,100	YH	ALL サイクロプス セイバートゥース

ゲーム倶楽部大船店 ☆=4(41)

神奈川県鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F ☎(0467)44-1963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,324,900	アブン蜂がライバル	2-6 ㊙
2	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	2,782,400	ラブ♡ラブ♡ホーミング	ALL 残×1 ㊙
☆	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	2,771,100	ECM-FISCHER	ALL ㊙
4	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	2,195,900	蓄之字元帥	2-7 ㊙
5	ストリートファイターⅢ2nd(ゴウキ)	6,421,400	NM	ALL 滅殺豪波動
6	ストリートファイターⅢ2nd(ヤン)	4,987,900	ABC	ALL 転身穿弓腿
7	ストリートファイターⅢ2nd(ユン)	5,743,300	AKD(銭三)	ALL 揚砲
8	ストリートファイターⅢ2nd(ダッドリー)	4,784,700	KAZ	ALL ロケットアッパー
★	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	10,200,000	GMC げえむのごんちゃん	ALL ㊙
10	バーチャストライカー2(クロアチア)	+24(24-0)	TH	ALL

トライアミューズメントタワー ☆=2(14)

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎(03)5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プチカラット(おはなし)	1,118,650	田徳さんと愛会 トミヤマ	フルド使用 ふつう
2	プチカラット(うでだめし)	8,792,820	はまった	ふつう ALL
3	ライデンファイターズ2(チェンサー)	91,344,150	TON	残×2
4	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア)	100,178,670	BON(3級)	残×0
5	Gダライアス(λゾーン)	30,942,410	CRM-ZAC DAI	
6	Gダライアス(νゾーン)	37,899,050	OS	
7	Gダライアス(ξゾーン)	33,614,830	「ゴーレロンロちゃいむ原作 荒木飛呂彦©	
8	Gダライアス(οゾーン)	53,251,180	おさみぃ♥さくらだ	ALL くちら19万落ち 道中30万落ち
9	ジャイラス	566,250	朝日奈智弥	48面
10	ラッソ	360,060	韓国ゲ マ ア(笑) ひろべえ	

ゲームパレス ☆=0(9)

静岡県三島市一番町12-22 ☎(0559)71-3057

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(連付き)	28,320,960	DES	GT ノーミス ZONE ν
2	Gダライアス(連付き)	23,948,740	DES	アコーディオンハザード
3	Gダライアス(連付き)	19,918,050	DES	クリオネ
4	私立ジャスティス学園	4,948,100	ケンペリ	雹&雷蔵
5	ストリートファイターⅢ2nd	2,496,500	エチゴ	ヒューゴ ALL クリア
6	私立ジャスティス学園	4,364,800	MGP-神風T.H	雹&雷蔵
7	バーチャファイター3tb(タイムアタック)	3'06"86	GETS	アキラ、ジャッキー カゲ
8	月華の剣士	1,546,200	MGP-神風T.H	キャラ 雪
9				
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0(129)

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 ☎(0463)94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(ラムダ)	30,618,760	CYM NAK	ALL
2	Gダライアス(クシー)	32,204,440	HT	ALL
3	ゼロガンナー(アジアコース)	393	ほうぼう釣りました.	ALL ナカジマ使用
4	ストリートファイターⅢ2nd(イブキ)	3,081,900	ススムッチ♡	ALL
5	ストリートファイターⅢ2nd(リュウ)	3,854,300	オカ	ALL
6	ストリートファイターⅢ2nd(ユン)	4,571,400	オカ	ALL
7	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	1,906,800	PS-CKN	2-4
8	私立ジャスティス学園	4,621,800	でら	雹、雷蔵
9	私立ジャスティス学園	4,185,100	でら	雹、恭介
10	私立ジャスティス学園	3,815,100	EGA	雹、雹

今市ゲームセンター ☆=0(14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(斬鉄)	2,010,900	TIR-ZS	1cALL
2	月華の剣士(武蔵)	1,927,000	ATP ZS-TIR	ALL
3	月華の剣士(楓)	1,567,100	ZS TIR	ALL
4	月華の剣士(守矢)	1,544,800	ATP-TIR	ALL
5	月華の剣士(神崎十三)	1,424,900	ZS-TIR	ALL
6	月華の剣士(雪)	1,112,700	AK	ALL
7	月華の剣士(紫鏡)	1,009,000	TAK	ALL
8	私立ジャスティス学園(ジャスティス学園)	3,696,800	ATP-ZS-TIR	ALL
9	Gダライアス	19,061,560	NGE-MER	ALL ㊙付 ZONE、クシー
10	バトルガレッガ	9,878,810	SAL-HAK	RD-7 ミヤモト

ハイスコア通信お店から

●プレイシティ24(北海道)
大明神氏、ヴガ夫氏、長い間泊めてくれて本当にありがとうございました。その他関西のスコアラーの方々、いろいろなお話楽しかったです。 by花山薫

●プレイシティキャロット二荒店(栃木県)
前担当のT.S君お疲れさまでした。 新担当モクジンマン

●ハ千代プレイランドカーニバル(千葉県)
らをー氏来店ありがとうございました。またのお越しをお待ちしております。

●ゲームコーナーヤングパレス(千葉県)
002スタジアムのUGF氏、荏原のVAP氏TELしたときは、ありがとうございました。本人も、だいたいわかったようでした。 byスコア担当より

●プレイシティキャロット巣鴨店(東京都)
最近、狂ったようにロケテストが入ってます。とくにシューティングが多いです。この号が出る頃には、店の中エアガイツだらけになっていると思われるので、エアガイツ好き(?)はぜひいらしてください。あとこえー吉田くんも。 by兄夫

●TILT神保町(東京都)
たまにスコアについてのお電話をいただくのですが、自分の素性も明かさないでやたらめったら質問したり、かなり自分本位な「自称スコアラー」の人が最近多いです。FAXも使えたりするのでできればこちらをご利用いただければと思います(番号同じです)。 担当‥弟(テラー)

●G'IModel(東京都)
先日のストⅢセカンド大会は大盛況をいただきありがとうございました。

●荏原ゲームコーナー(東京都)
今月のえばら‥先日、当常連B・D氏がEGCなのかJAGなのかで常連共がEGC派、JAG派、フリー派に分裂するという事件がありましたが、本人の「JAGじゃん!?」の一言によって解決しちゃいました。しかしドラ博士H・S氏のみが「アイツは誰にも束縛されない一匹狼、だからカッコイインだっ」、ガンコにフリー派を叫び続けている。これからの展開が注目されます。以上えばらから、㊎の人がお送りしました。

●ゲームコーナーフジ(東京都)
ぱち先生、ABN㊗氏、FCM氏、8号氏、ご来店ありがとうございました。 by常連一同

●Jogo江古田店(東京都)
ジャスティスメン氏、ⓓ氏、ゴリ中嶋氏、8号氏、FAD・IDA氏、NCP・ねこん氏、ASG・如月浪人・RIN氏、MーYA氏、MIS㊥氏、LAOS・長田仙人氏、キャサ夫氏、きらり屋嬢、NAL氏、Mr.まさし氏、来店してくださった方々ありがとうございました♡

●AMファクトリータイムマシン(東京都)
今月はいいスコアが集まりました。これというのもご来店くださったスコアラーの方々や常連たちのおかげに外なりません。毎度のことながら厚くお礼申し上げます。 by「実生活もせつなさ炸裂」Yuu㊙

●ハイテク遊園ニュースター(山梨県)
近県の鉄拳プレイヤーのみなさま、山梨は「八イテク遊園グループ」が誇る技術至上主義を理念にかかげた究極の最狂の鉄拳〃怪〃集団「地味ん党」がお相手いたします。拳を交えたい方は「アポロ」&「ニュースター」への遠征をお待ちしておりやす。

●アイリン夢空間(岐阜県)
1月31日をもちまして、アイリンをやめることになりました。ハイスコア担当もいっしょにやめることになり、6年間いろいろとありがとうございました。遠征できてくださった方々にも感謝しています。他店の方々もいろいろありがとうございました。 byGGE・MKC

●ゲームプラザイエローハット(愛知県)
ニューゲームが入らんのでハイスコアがピンチ。あと、いくら頭が悪くても、機会を入れ替えたりはしません。 店員ABE

●オレンジペコ(愛知県)
FK・モリソヴァ㊤様、FAD・たけし様、遠征ありがとうございました。 by店員倍損

●GAME'S WiLL(京都府)
花山薫氏、お元気ですか。突然いなくなってびっくりしました。 常連一同より

●GAMES MILK(京都府)
サブカルヂャーのみなさま、遠征ありがとうございました。

●マンモス城インベーダーハウス(大阪府)
遠征に来てくれたみなさん、来店ありがとう。また遊びに来てください。

●ゲーマーズハウス・ガンマ(大阪府)
XRX・いしはらくん氏、ご来店ありがとうございました。 by店員、常連一同

●ゲームセンターピノキオ(兵庫県)
E古田のみなさま、冬は大変お世話になりました。ありがとうございました。ただし、W南は除く(笑)。 by神戸メンバー

●ジャスコ川西店プレイランド(兵庫県)
JKP(仮名)の名に恥じぬスコアを！…と全員で頑張った結果がこれです。P.S.桑名会長！スコア出しに帰ってこーい。 byJKP・D.M翔

●オキモト(広島県)
レゲーコーナーに3タイトル入りました。スターフォース、エイリアンシンドローム、サイコソルジャーです。

●パリオ(広島県)
今月より集計をさせていただくことになりました。よろしくお願いします。パリオは、広島本通り・サンモールの隣です。 担当‥おおつぼ

●タイトーイン空港通り店(愛媛県)
剣匠イザナム君、天馬㊌君、8号君、キラートマト君、来店ありがとうございます。

●チャレンジバンバン(愛媛県)
マサル氏、NAL氏、TPL氏、NGM氏、キラートマト氏、長田仙人氏、8号氏、MーY氏、HAN氏その他のみなさま来店ありがとうございました。また機会があれば来店してください。TPLさんHAN君また熱く語りましょう。 担当 FAD・JAN

●サブカルチュア(福岡県)
キラートマト氏来店ありがとうございました。 by常連一同

●ホワイトハウス箱崎店(福岡県)
・MOLキラートマト氏&サブカルチュアのみなさん、来店ありがとうございました。これからも頑張ってください。 byスコア担当 しま

●アミューズメントラージ(福岡県)
ROS氏突然の来店に常連一同大変びっくりしました。運よく当店のドライバーが全員集まり、熱いバトルができました。現在、超弩級を特訓中です。3月ぐらいには関東方面へ遠征に行きたいと思います。当店では毎週金曜日にプリント機200円、サイドバイサイド2が50円です。 byJAMA

●ゲームスポットフォーカス(大分県)
東京に行かれたH.Kさん、みんな応えんしてますよー。 byE.G.Sに帰りよってるM.Ave

オレンジ・ペコ杁中店 ☆＝1 (46)

愛知県名古屋市昭和区隼人町８－14 ☎(052)836－3072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レーシングジャム (NIGHT初級)	2'03"660	TPL	ALL WRX･AT
2	レーシングジャム (ジムカーナ初級)	42"160	たこまる	ALL CVC AT
☆	テトリスプラス2 (パズルモード)	1,958,250	F･K モノソヴァ写	ALL 助手子
4	月華の剣士	31人斬り	帝王A (AV大王2世)	サバイバルモード 楓使用
5	月華の剣士	3,206,500	ザコスコア たけし	ALL 玄武の翁
6	私立ジャスティス学園	4,542,300	うはうよが0へい	ALL 会長あり ロイ、恭介使用
7	ウインターヒート (スキージャンプ)	164m16	ケージ萬タン30° TMR－たこまる	ドイツ人
8	ウインターヒート (ダウンヒル)	31"67	HIM	ドイツ人
9	ウインターヒート (ボブスレー)	41"46	TMR－たこまる	ドイツ人
★	対戦とっかえだま (柳名取三郎使用)	5,230,400	理論値訂正600万でした店員倍損	ALL㊥同時消77面 25連鎖

アイリン夢空間 ☆＝1 (252)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	91,259,520	NAK	ALL㊇ 残×0
★	ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ＝ドーマ)	1,514,300	☆CAT'S－ときお坊	ALL ㊇㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	1,800,700	☆CAT'S ㊉	ALL ㊇㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (キュービィ)	1,643,800	☆CAT'S きみちゃん	ALL ㊇㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	2,603,300	☆CAT'S－ きみちゃん	ALL ㊇㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	1,776,500	G CRUCH－ 新生ブロン	ALL ㊇㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	1,443,500	G CRUCH 全能者EFA㊇㊀	ALL ㊇㊙
★	ヴァンパイアセイヴァー (サスカッチ)	1,474,600	G CRUCH ROK	ALL ㊇㊙
★	鉄拳3 (ファラン)	1'14"85	NRT	ALL ㊇㊙
10	ストリートファイターⅢ2nd (ネクロ)	6,237,100	ツガ夫	ALL ㊇㊙ 来店ありがとう！

プレイシティキャロットアピア店 ☆＝0 (1)

静岡県静岡市中吉田15－８プラザアピア１F ☎(054)263－8604

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	2,482,200	善之字元帥	ALL
2	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	2,357,600	ASD－TMY	2 8
3	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	2,211,000	SPREAM－FKS	2－7
4	ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	1,932,400	Y³㊇	2－6
5	ゼロガンナー (ナカジマ)	1,025,700	AUK－F	10面 エキスパートコース
6	私立ジャスティス学園 (太陽学園)	2,106,700	あいだ☆ひなた	ALL
7	私立ジャスティス学園 (外道高校)	1,757,800	あいだ☆あきら	ALL
8	月華の剣士 (守矢)	1,923,500	GSX R	ALL
9	月華の剣士 (雪)	1,757,200	GSX R	ALL
10	月華の剣士 (鷲塚)	1,099,000	K F	ALL

GAME'S WiLL ☆＝7 (381)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－１ ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ2nd (ユリアン)	8,519,000	ツガ夫	ALL ㊇
☆	ストリートファイターⅢ2nd (オロ)	7,013,600	L2A－GYO	ALL ㊇
☆	ストリートファイターⅢ2nd (ヒューゴー)	6,954,000	花山薫	ALL ㊇
4	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	7,552,800	矢安	ALL ㊇
5	私立ジャスティス学園	5,923,400	GAY DIL	ALL 霞、岩
6	ファインドラブ	ALL CLEAR	木之本 桜がスキ！ L2A 大明神	今の俺の全てです。
☆	コットン2	27,659,300	消えました。 さようなら。	ALL ㊇
☆	カプコンスポーツクラブ (総合)	1,989,300	ツガ夫	ALL
9	Gダライアス (λゾーン)	30,609,730	京城ミッフィー	ALL ㊇
10	Gダライアス (ξゾーン)	33,732,150	L2A－大明神	ALL ㊇ 512×0

オレンジハット砺波 ☆＝0 (2)

富山県砺波市新又147－１ ☎(0766)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ (Ki－84)	1,704,900	ANN Limit	2－4
2	スプラッターハウス	250,200	ポコポコニャ	ALL
3	月華の剣士 (雪)	1,809,400	D S	ALL
4	ファイナルファイト (ガイ)	3,144,030	H T	ALL
5	プチカラット (むずかしい)	2,795,370	TAT	ALL 名人
6	私立ジャスティス学園 (雹 雷蔵)	4,799,900	M T	ALL 12パーフェクト
7	ティンクルスタースプライツ (メヴィウス)	1,530,070	ADK	ラスボス
8	19XX (震電)	8,330,100	NKZ	ラスボス
9	バトルガレッガ (Gバット)	11,190,050	SOS	ラスボス
10	侍魂 (右京修羅)	435,300	BBC＝雄	ALL

夢空間ファンタジー ☆＝0 (17)

長野県茅野市ちの丁田2732－１ ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイトフィーバー (マジック ダンカー)	611,500	五輪よりゲームでしょ XJR	ラスト
2	鉄拳3㊄ (ポール フェニックス)	57"21	この寒いのに山へ行くとはアホか。AST	ALL 予選44秒
3	ストリートファイターⅡ㊇ (ベガ)	1,271,200	白馬行って五輪見て、カゼひいて来い。	ALL ウノ×3 byAST
4	侍魂 (覇王丸)	936,800	男ならゼーセンに居ろ あすたろと	ALL 5'33"
5	私立ジャスティス学園 (雹、雷蔵)	4,733,800	XJR	ALL P×4落ち
6	侍魂 (やぎゅーかくまんかん)	926,700	←そーきこえる。 あすたろと	ALL 5'13"
7	スーパーストリートファイターⅡX (リュウ)㊇	2,134,900	㊐－T.F	ALL
8	ストリートファイターⅡ㊇ (ケン)	1,260,900	子きふぇ子 フジ組来店希望	ALL
9				
10				

GAME'S DRAGON ☆＝2 (41)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO１F ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	2,042,300	(みせしめ)	ALL 響子 英雄
2	私立ジャスティス学園	5,948,700	MRB㊇㊙ (これもみせしめ)	ALL 雹 恭介
3	私立ジャスティス学園	4,144,200	YAG (名前だけみせしめ)	ALL㊇ ロイ･恭介
4	ライデンファイターズ2 (チェイサー2000)	91,554,760	るこさまのおかげなのよさ。はさみうち	ALL㊇
5	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	7,477,100	GAY DIL㊇㊙	ALL㊇ ユンはトサギバの嵐
6	ストリートファイターⅢ2nd (ユン)	5,385,200	TAK	ALL
7	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	4,379,200	豪ディーハニー㊦ (超ヤバめ)	ALL 1P側
8	Gダライアス (ニュー)	36,651,720	ラス面わかりません GAY－DIL	ALL㊇
9				
10				

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝0 (237)

石川県石川郡野々市町高橋町86－２ ☎(076)246－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	7,636,700	FKI－チャイナぼう	ALL㊇ 会長＋女教師
2	ゼロガンナー	1,209,800	たけだくん	ALL コブラ
3	ギャロップレーサー2	10'58"8	IPS－桜賞	ALL サクラローレル
4	月華の剣士	4,262,200	T I	翁 かがみまで
5	モーターレイド	22,712	OGR	ALL GUNZ
6	ライデンファイターズ2 (チェイサー)	103,644,430	M T	ALL㊇
7	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	90,752,370	M I	ALL㊇
8	ストリートファイターⅢ2nd (ネクロ)	9,999,900	在日ベトナム人	ALL㊇ 永㊇使用
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0 (31)

長野県松本市中央１－３－７セントラルビルＢ１ ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (TYPE－C)	593,763,450	HLK	ALL 残×1
2	怒首領蜂 (TYPE－B)	289,795,310	いてまえ参上！	2－7
3	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	100,370,600	Joupiuss.V R	ALL ㊇付
4	Gダライアス (oゾーン)	47,647,900	キースドラゴン☆N	ALL ㊇付
5	Gダライアス (vゾーン)	36,623,620	GAY DIL	ALL ㊇付
6	コットン2	9,049,800	ドリームボーイ板前	ALL 1P側使用
7	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	6,358,900	GAY DIL	ALL
8	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	1,690,900	HLK	2 4 ㊇付
9	ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	1,559,600	Joupiuss.V.R	2－4 ㊇付
10	私立ジャスティス学園	6,076,700	さらばもののけ㊙	ALL 雹、素顔のアキラ

GAME'S MILK ☆＝7 (42)

京都府宇治市大久保町北ノ山101－５ ☎(0774)44－5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ショックトゥルーパーズ (チームバトル)	28,523,400	いうぢん､つなかっこ (涙) との使様 ㊀	ALL マル･ミッキー ママ
2	私立ジャスティス学園 (雹・恭介)	6,857,200	Y O	ALL P×14
☆	ライデンファイターズ2 (ライデンMk－Ⅱ)	104,597,720	GSK	ALL ㊇
☆	ライデンファイターズ2 (ビーストウイング)	103,687,850	GSK	ALL ㊇
☆	ライデンファイターズ2 (イレーザー)	102,886,640	GSK	ALL ㊇
☆	ライデンファイターズ2 (グリフィン)	101,186,430	GSK	ALL ㊇
☆	ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	102,298,850	GSK	ALL ㊇
☆	ストライカーズ1945Ⅱ (エイジス)	102,262,630	GSK	ALL ㊇
★	バンバンボール	67,445,452	WZH	ALL ㊇
★	フェリオス (ハード)	1,234,600	天理剣聖 TEN	ALL ㊇ 目標124万？

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝0 (174)

愛知県名古屋市中村区則武１－11－９ ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	89,101,580	竜翠玉	ALL
2	ライデンファイターズ2 (ミクラス)	75,289,130	KMT8 21	ALL
3	私立ジャスティス学園 (雹&雷蔵)	4,826,800	ABE	ALL
4	月華の剣士 (雪、技)	1,465,900	C U	ALL
5	ウインターヒート (ショートトラック)	43"53	変な奴教2代目教祖 "TMR"たこまる	ドイツ人 1位
6	ウインターヒート (スピードスケート)	33"88	変な奴教2代目教祖 "TMR"たこまる	イギリス人
7	ウインターヒート (スラローム)	24"49	変な奴教2代目教祖 "TMR"たこまる	イギリス人
8	ウインターヒート (ボブスレー)	41"83	変な奴教2代目教祖 "TMR"たこまる	ブラック輪切ロシア人
9	ウインターヒート (スピードスキー)	11"235	変な奴教2代目教祖 "TMR"たこまる	ブラック輪切ロシア人
10				

グリーンプレイランド ☆＝0 (6)

岐阜県高山市西之一色町２－180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (木人)	1'58"58	RYO	1c ALL
2	鉄拳3 (平八)	1'18"36	RYU	1c ALL
3	鉄拳3 (ポール)	57"46	RYU	1c ALL
4	鉄拳3 (エディ)	2'47"43	LIN	1c ALL
5	鉄拳3 (レイ)	2'08"71	RYU	1c ALL
6	鉄拳3 (ニーナ)	1'58"21	PSY	1c ALL
7				
8	Gダライアス (ξ)	28,053,890	RYU	1c ALL
9	Gダライアス (o)	31,597,960	RYU	1c ALL
10	Gダライアス (λ)	24,483,970	RYU	1c ALL

アミューズメントスペース・フジ　☆－0（1）
大阪府大阪市北区天神橋４－10－８　☎(06)356－3933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	109,197,090	AXIOM－H･Y㊥	ALL ボケ×1
2	ライデンファイターズ2（フライングレイ）	98,946,920	このテのゲームタメな人。	ALL
3	バトライダー（カーペット）	12,058,550	誰か一緒にやりましょう　H M	ラスボス(8面) サンプルロケ
4	ビートマニア（エキスパート）	604,769	BMM－せのん	GREAT812 ALL
5	ビートマニア（ノーマル）	425,961	BMM－消化栓	ALL
6	ゼロガンナー（エキスパート）	1,222,500	残機残せん。	ALL 残0 ナカジマ使用
7	私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,291,500	あさひな☆ゆうこ　あと70万	ALL バツ、恭介
8	ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	2,230,300	R N 中野龍	2－8
9	ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	2,113,900	NAC－007GⅢ	2－7ボス
10	セガウォータースキー（初級）	21,254	BMM－SKS	ALL ロッズマン

タイトーイン002スタジアム　☆－1（351）
大阪府豊中市玉井町１－１－36ライオンズマンション102号　☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア㊥）	108,049,370	AXON－H Y㊥	ALL 残0
2	ライデンファイターズ2（フライングレイ㊥）	106,827,180	焼肉パワー使用 DK GER㊥	ALL
3	ファイティング武術2nd	2′37″46	ごめん来月ガンバレ！ランちゃん強すぎ！	ALL 1本負けてます
4	プチカラット（ストーリーモード）	461,610	ってゆっかぁ～WILLARDかな？	ALL はつくりあ
5	プチカラット（うでだめしモード）	2,857,520	アバ夫	ALL
6	私立ジャスティス学園（雹＆雷蔵）	5,764,900	G M たのむで～しょらくやらん	ALL
7	Gダライアス（ｖゾーン㊥）	37,982,210	ROBOCOP	ALL 512×2
★	19XX（モスキート㊥）	19,328,900	CYCLONE－KIM♪	ALL
9	月華の剣士（雪）	1,480,700	仲道 大志（たのむで!!）	ALL
10			明大前アインさん来店ありがとね！	byまえ子

プレイシティNASA杉本町店　☆＝5（397）
大阪府大阪市住吉区山之内３－３－５　☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー	854,800	R N 中野 龍三	9面 アパッチ
2	プチカラット	520,130	YAS	ALL 5′43″
3	月華の剣士	2,012,200	月下の尊師 MRP MAT	ALL 雪
4	月華の剣士（サバイバルモード）	27人斬り		斬鉄
5	ストライカーズ1945Ⅱ	2,086,800	R N 中野 龍三	2－6 震電
6	私立ジャスティス学園	2,656,900	あさひな☆ゆうこ（学園別集計してよ!!）	ALL 太陽学園 バツ、恭介
7	私立ジャスティス学園	6,111,700	KIM おなううっち	ALL エデットモード 雹、恭介
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,760,200	みるき。☆	ALL 18連 早乙女 優美
9				
10				

コズミックプラザABC　☆＝3（74）
大阪府寝屋川市早子町18－14　☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ウインターヒート	40″66811	KHJ	ボブスレー（ロシア人）
2	ウインターヒート	165m68281	S T	スキージャンプ（ロシア人）
☆	ウインターヒート	22″61004	KHJ	スラローム（日本人）
☆	ウインターヒート	43″23003	KHJ	ショートトラック（イギリス人）
☆	ウインターヒート	32″88012	KHJ	スピードスケート（イギリス人）
6	ウインターヒート	4′38″86010	KHJ	クロスカントリー（ノルウェー人）
7	ウインターヒート	31″34005	KHJ	ダウンヒル（ドイツ人）
8	ファイティング武術2nd	2′26″51	フジィマニアの007	ターボモード（鉄心使用）
9	プチカラット	2,212,550	集計すんの？㊔	ALL うでだめし ふつう
10	プチカラット	2,863,240	バトラ子使用!! JMC BBC	ALL うでだめし むずかしい

マンモス城インベーダーハウス　☆－0（14）
大阪府高槻市北園町18－14　☎(0726)82－4323

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー（コブラ）	1,015,300	正一	10面
2	ゼロガンナー（ガンシップナカジマ）	900,500	彩京好きな SH.C－H R	9面
3	私立ジャスティス学園	2,377,100	ARIS	ALL P×9ノーミス ブ－センクト
4	ウインターヒート（スピードスケート）	33″55	軍事費増大のため ふりかけパスタ？	日本 1P側
5	ウインターヒート（トータル）	11,399	醤油御飯vs ふりかけパスタ？	日本
6	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	2,183,500	福岡県中間市から来たSH C=H R	2－6
7	マジカルドロップⅢ（ストーリー）	2,880,890	少年B	死亡 バグなし ふつう
8	マジカルドロップⅢ（ひたすら）	9,317,386	金塊夢探し	36連鎖 バグなし ふつう
9	飛翔鮫	100,000,00+α	BBZ(ばばZ) 他ばば数名	ボンバー使用 次回より使用を禁ず
10				

チャレンジャー関大前店　☆＝0（93）
大阪府吹田市千里山東１－14－２　☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア（ノーマルモード）	490,273	ばあにん☆らぶあ・茶屋町の皆様に感謝	ALL ひれそよ 予選29 8K
2	ビートマニア（エキスパートモード）	622,227	ふあにん☆目押し難度タコスロ並み	ALL G833
3	月華の剣士（サバイバルモード）	23人斬り	こんなもん PON	楓
4	プチカラット（シングルモード、ふつう）	1,966,340	堀美矢子（松竹芸能所属）	ALL バトラ子使用
5	プチカラット（シングルモード、むずかしい）	2,241,900	R B	ALL フンク伝説の人
6	モトクロスゴー！（上級、T T）	3′17″30	沖縄3日目右手死ぬ DAM	黒いの使用
7	全日本プロレス フューチャリングバーチャ	45′51″	DST♥まりりん	ALL ウィリアムス使用
8	ファイティング武術2nd（椿）	3′13″53	G	ALL よゆう まだいける！
9				
10				

ゲームセンターピノキオ　☆＝0（36）
兵庫県明石市本町１－１－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士	4,908,000	あなご	ALL 玄武の翁 ノーマルモード
2	鉄拳3（オーガ第2形態）	58″91	JIR－水無	ALL ⓢ付
3	私立ジャスティス学園	5,906,900	MAL	ALL 雹＆さくら
4	プチカラット（うでだめしモード）	1,370,740	ディックブヒ～	ALL ふつうスタート
5	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	88,417,230	誰ですか？	ALL ㊥
6	全日本プロレス フューチャリングバーチャ	59′51″	END	ALL ウルフ
7	ゼロガンナー	886,100	ザコ(トーロイド以下)	9面 ㊥ ガンシップ
8	ライデンファイターズ2（フェアリー）	44,208,760	初プレイクリア	ALL ㊥ うそEND
9	ウインターヒート（クロスカントリー）	4′46″86	UHE	
10	ポケットファイター	9,999,999	水無ちゃんごくろうさん	ALL レイレイ

ゲーマーズハウス・ガンマ　☆－1（4）
大阪府池田市石橋１－８－10ステーションプラザ３F　☎(0727)62－6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2（エイジスⅡC）	101,626,900	XRX いしはっくん	ALL 残×0
2	ライデンファイターズ2（デスヘッター）	100,612,530	XRX いしはっくん	ALL 残×0
3	ライデンファイターズ2（ジャッジスレイブ）	100,055,250	OS－UNI㋕	ALL 残×0
4	ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	2,716,000	だめだめっ子	ALL 残×1
5	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	2,459,300	OS－UNI㋕	2－8
6	プチカラット	3,456,690	カルピ･K	ALL うでだめし ふつう
7	私立ジャスティス学園	5,457,100	D･M瓶	雹 雷蔵 ALL
8	ウインターヒート（クロスカントリー）	4′38″59	トップガンを殿堂に！nWo(健介)MTG	ノルウェー
9	怒首領蜂（Bタイプ）	488,983,950	眠り蜂㋕	ALL B－S
10	コットン2	7,208,800	TIS	R－6

タウンスポットプレイランド　☆＝0（182）
大阪府茨木市中津町４－３　☎(0726)36－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2（スレイブ、連付）	93,371,170	橋本しょう吉	ALL
2	私立ジャスティス学園（雹、雷蔵）	5,512,400	ROL、ロリ	ALL
3	ハーレーダビッドソン（スポーツスター）	4,195,930	イージ㋔(んな)ライダー byまえしま	ALL
4	ストリートファイターⅢ2nd（豪鬼）	5,181,600	まだまだS N	ALL 20R
5	月華の剣士（サバイバルモード）	27人斬り	ROL、ロリー	楓使用
6	メタルスラッグ	2,644,150	T K	ALL
7	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア連付）	70,357,740	森下純菜♡MSV	1c7面
8	私立ジャスティス学園（外道高校エッジ、キラ）	2,400,500	T H	ALL
9	鉄拳3（木人）	1′39″73	亀岡鉄友会･会員 KKH	ALL
10	鉄拳3（レイ・ウーロン）	2′29″00	K W	ALL

ヒットゲームBEST10

ジャスティスと月華が2強

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	−	私立ジャスティス学園	651	カプコン
2	1	月華の剣士	549	SNK
3	2	鉄拳3	524	ナムコ
4	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	384	SNK
5	4	ストリートファイターIII2ndインパクト	301	カプコン
6	5	バーチャファイター3tb	271	セガ
7	8	ライデンファイターズ2	238	セイブ開発
8	7	バーチャストライカー2	234	セガ
9	6	ストライカーズ1945II	171	彩京
10	−	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	125	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
MSH vs SF 124	侍魂 119	プチカラット 106	バトルガレッガ 93	Gダライアス 90

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	−	私立ジャスティス学園	662	カプコン
2	1	月華の剣士	571	SNK
3	2	鉄拳3	567	ナムコ
4	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	401	SNK
5	5	バーチャファイター3tb	358	セガ
6	6	バーチャストライカー2	342	セガ
7	3	ストリートファイターIII2ndインパクト	338	カプコン
8	9	ライデンファイターズ2	191	セイブ開発
9	7	MSH vs SF	154	カプコン
10	8	ストライカーズ1945II	114	彩京

11位	12位	13位	14位	15位
新日本プロレスリング闘魂烈伝3 112	侍魂 107	ヴァンパイアセイヴァー2 84	プチカラット 77	ゼロガンナー 68

初登場1位 ジャスティス学園

今月は、カプコンの私立ジャスティス学園が初登場で1位になりました。この冬、対戦格闘ゲームが出ないいんじゃないかと不安だったのですが、私立ジャスティス学園と月華の剣士が出てくれてラッキーだったという感じです。

私立ジャスティス学園は、ポリゴンの学園対戦もの。新しい世界観と、デモ画面を多用して作り上げています。ポリゴンの技術にはまだ限界があるものの、それをデモ画面、イラストで補っています。

また、ツープラトンなど、演出面のアイデアや、キャラクターの打ち出し方は見事です。オリジナリティのある演出が感じられ、他社の演出とのはっきりした区別が図られている点は評価できます。

ゲーム性は、X・MENシリーズをやや簡素化したもので、非常にわかりやすくなっています。しかし、このタイプのゲームは意外になじみがなく、しかたないことですがわかりにくかったようです。

それはともかく、対戦をやりこもうという人が気になったのは、戦法がローキックと割り込みのツープラトンに集約されてしまうことと、ひたすら逃げることが可能なことでしょう。もう少し攻防に幅があればよかったのですが、残念なところです。

今回は1位になりましたが、オペレーター評価は低いかもしれません。ただ、このような新機軸は、必ず未来につながると思います。

ひさしぶり プロレスゲーム登場

さて、ベストテンのラインナップは大幅な変化はなかったのですが、10位以下に今回はスポットを当ててみましょう。ナムコの新日本プロレスリング闘魂烈伝3は、プロレスゲームではひさびさのベストテン入りとなりました。

同じ時期に発売されたタイトルで、全日本プロレスフューチャリングバーチャもありました。この2機種を比較すると、アーケード化に際して、プレイ時間などの調整に差があった気がします。ある程度遊べるようになっていたのが、闘魂烈伝3の強みでしょう。

パズル系で人気なのが、タイトーのプチカラット。アイデアは単純ですが、一般からマニアまで遊べるゲーム性の広さが、人気を集めています。

来月は、マーブルvsカプコンがどこまで来るか注目です。



（広島県　P.N.散桜蘭さん）

〈講評　石井ぜんじ〉

ジャスコ川西店プレイランド　☆−1（17）

兵庫県川西市小花1−6−16　☎(0727)59−7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ショックトルーパーズ	30,318,100	JKP−ACE	ALL
2	私立ジャスティス学園(雹、雷蔵)	5,506,000	JKP−D M翔	ALL 22R連ナシ
3	月華の剣士(雪)	1,702,700	JKP−トヨカズ	ALL
4	ストリートファイターIII2nd(ゴウキ)	4,762,600	JKP D M翔	ALL P×10 真豪鬼ナシ
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(チン、リョウ、アテナ)	663,700	JKP−無	ALL
6	私立ジャスティス学園(ロイ ボーマン)	4,224,300	JKP D M翔	ALL 22R連付
7	月華の剣士 サバイバルモード(雪)	22人斬り	JKP トヨカズ	
8	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,530,400	W T	ALL
9	バトルガレッガ(ミヤモト)	4,240,820	R−N中野和泉守静三	5面ボス
10	私立ジャスティス学園(雹、恭介)	5,626,400	JKP D M翔	8戦まで

ファミリーガーデンパートIII

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44−5688

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(会長と学長)	5,543,300	RYO	ALL
2	私立ジャスティス学園(ロイ、恭助)	3,198,500	KAG二段	ALL 私用中
3	私立ジャスティス学園(ダブル英雄)	2,175,700	NOV	ALL 何かヘンなの
4	私立ジャスティス学園(ひなた きょうすけ)	2,110,700	KID	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ジョー)	1,581,400	鶴来屋従業員R N	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(チョンレイ)	1,122,800	BCG KURA	ALL また×2何となく
7	Gダライアス	29,836,500	KAG三段	o ALL ノーミス ver2パターンです
8	Gダライアス	22,385,000	KID	v ALL 1ミス
9	Gダライアス	21,438,930	BCG KURA	ξ ALL ノーミス また×3いける!!
10	ヴァンパイアセイヴァー2(ジェダ)	916,000	SRX	ALL

ゲームセンターパスカル大福店　☆=0（21）

岡山県岡山市大福134−4　☎(086)282−6667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,986,000	井宿ストNAO	ALL サガット
2	プチカラット(うでだめしモード)	2,165,930	ダーソ	ALLふつう 師匠パトラ子
3	プチカラット(おまかせモード)	472,710	晴明	ALLふつうオババ
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	765,500	ピカチョ	やしろ クリス シェルミー
5	対戦とっかえだま	3,829,400	ダーソ	ALL 教授22連鎖
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	612,500	ピカチョー	チャン シンゴ いおり
7	ポケットファイター	2,421,700	ZZZ七色	ALL モリガン
8	ストライカーズ1945II	3,487,800	NHK	2周ALL モスキート
9				
10				

オキモト　☆=0（20）

広島県広島市西区南観音3−15−3　☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(雪)	2,263,000	DO	ALL ㊇ P×17 ノーマル 1Pプレイ
2	月華の剣士(斬鉄)	2,003,000	M F	ALL ㊇ ノーマル 1Pプレイ
3	月華の剣士(楓)	1,507,500	DO	ALL ㊋ ノーマル 1Pプレイ
4	月華の剣士(あかり)	1,397,400	BHA	ALL ㊇ ノーマル 1Pプレイ
5	月華の剣士(守矢)	1,385,800	AHO²	ALL ㊇ ノーマル 1Pプレイ
6	月華の剣士(ムサシ)	1,340,700	AHO	ALL ㊋ ノーマル 1Pプレイ
7	月華の剣士(紫鏡)	1,323,500	BHA	ALL ㊋ ノーマル 1Pプレイ
8	月華の剣士(サバイバルモード)	34人斬り	AHO²	楓使用
9	私立ジャスティス学園(ジャスティス学園)	6,833,300	坊っちゃん	ALL
10	私立ジャスティス学園(太陽学園)	5,948,200	HIRO	ALL

パリオ

広島県広島市中区紙屋町2−2−17　☎(082)242−7588

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(メットなしアキラ)	6,196,500	ねすぎよ	ALL
2	侍魂(覇王丸)	943,500	ねすぎよ	ALL
3	月華の剣士(スコア)	1,673,200	ねすぎよ	ALL 雪使用
4	月華の剣士(サバイバルモード)	31人斬り	ねすぎよ	雪使用
5	ウインターヒート(クロスカントリー)	4′41″06	XRX−KEY	ロシア人使用
6	ウインターヒート(ジャンプ)	163m66	XRX KEY	ロシア人使用
7	ウインターヒート(ボブスレー)	41″14	XRX−KEY	ロシア人使用
8	怒首領蜂(タイプC・ショット)	283,051,610	CRS−WEST	ALL 残×1
9	プチカラット(ストーリーモード)	524,710	XRX−DMO	ALL パール&デール使用、ふつう
10	ポケットファイター	9,999,999	いまさらXRX−クロマティ	ALL レイレイ使用

アミューズメントラージ ☆=0(5)
福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73－9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(響×英雄)	6,463,200	nwo MUGEN あと40万	ALL
2	私立ジャスティス学園(太陽高校)	2,551,900	nwo－NAM	ALL
3	私立ジャスティス学園(外道高校)	2,482,100	TSA	ALL
4	私立ジャスティス学園(パシフィックハイスクール)	3,093,000	YKE 指に血まめできたッス! 連無	ALL
5	月華の剣士(玄武の扇 技)	5,133,600	nwo MUGEN	ALL 900×2人 1ラウンド落ち
6	月華の剣士(李烈火・技)	28人斬り	MLK	サバイバルモード
7	サイドバイサイド2(超弩級)	2′56″40	ROS 御来店ありがとうございます	ALL
8	サイドバイサイド2(初級)	2′19″86	JAMA 理論タイムまでやる!あと1秒	ALL GT R MT
9	サイドバイサイド2(超上級)	2′58″53	nwo D 86改めGT－R	ALL GT－R
10	新日本プロレス闘魂烈伝3(小川直也)	クリア	nwo－にょしおー	ALL

チャレンジバンバン ☆=4(142)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ2nd(豪鬼)	8,180,900	★－暗黒龍	ALL
☆	ストリートファイターⅢ2nd(リュウ)	6,583,500	★－暗黒龍	ALL コンプリート
☆	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	103,475,150	FAD－LXSⅧ	ALL ミクラス×20
4	ライデンファイターズ2(スレイプ)	103,366,240	FAD－LXSⅧ	ALL ミクラス×20
5	私立ジャスティス学園(響)	6,380,200	FAD－まさきくん	ALL
6	ショックトルーパーズ(ロンレー)	27,567,300	外道HAN	ALL ラスボス80万落ち
7	プチカラット(うでだめし)	4,067,910	FAD A・T	ALL ふつう
8	プチカラット(おはなし)	494,660	FAD－JAN	ALL ふつう 初日の点
9	バトルガレッガ(ボーンナム)	15,960,490	NAL(ニセ導師)	ALL
10	怒首領蜂(A－L)	478,323,990	長田仙人	2周ALL 次回6億予定

アメニティスペースOZ ☆=1(40)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジャスティス学園	4,782,300	MR ?	キャラ不明
☆	全日本プロレス フューチャリングバーチャ	38′37″	S N	コバシ使用
3	全日本プロレス フューチャリングバーチャ	42′27″	AKA	エース使用
4	ウインターヒート(ダウンヒル)	33″710	M T	フランス
5	ウインターヒート(スラローム)	25″77	MST	
6	ライデンファイターズ2	93,738,320	CAP	ジャッジスピア 1cALL
7	ライデンファイターズ2	46,528,380	RSR	ヘルダイバー st7
8	全日本プロレス フューチャリングバーチャ	40′23″	PKG	ゲーリーオブライト
9	サイドバイサイド2RR(超弩級)	3′03″66	MICどう～はん	ランケー
10	プチカラット(うでだめしモード)	1,711,890	SAT	ふつう 1cALL

PLAY－HOUSEアスカ ☆=0(6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂	8′20″60	Mr－FUJ	ALL 蒼月
2	私立ジャスティス学園	1,901,800	Mr－GOKO	ALL 英雄 英雄
3	全日本プロレス フューチャリングバーチャ	55′44″	Mr－BEL	ALL S ハンセン
4	月華の剣士	1,284,700	Mr－URA	ALL 雪
5	バーチャファイター3tb	4′57″28	Mr－D・T	ALL KAGE
6	ストリートファイターⅢ2nd	2,929,400	Mr－YAS	ALL リュウ
7	ヴァンパイアセイヴァー2	794,700	Mr－END	ALL ビシャモン
8	ザ キング オブ ファイターズ'97	570,600	Mr B・T	ALL
9	鉄拳3	2′05″20	Mr－D・I	ALL ポール
10	ポケットファイター	2,226,900	Mr－K・T	ALL モリガン

モンキーハウス本館 ☆=1(377)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	スーパーストリートファイターⅡ(バルログ)	2,158,600	ゼルナム族2号	ALL
☆	きらめきスターロード イントロ倶楽部	52,800人	G M C 機械MAR	ALL
★	森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!	540,000	G M C 機械T H	ALL
4	プチカラット(うでだめし、むずかしい)	3,978,530	機械J.O	ALL
5	プライマルレイジ(アルマドン)	6,631,600	G M C 機械T H	ALL
★	スターグラディエイター(サターン)	1′30″13	G.M.C. 機械T・H	ALL
★	スターグラディエイター(ビルシュタイン)	1′45″20	機械J O これが猪狩イズムだ!	ALL
★	ナックルヘッズ(グレゴリーダレル)	1,975,700	G M C 機械T H	ALL
★	ナックルヘッズ(クリスティンミャオ)	1,495,900	G.M.C.機械T・H	ALL
★	アベンジャーズイン ギャラクティックストーム	776,800	ゼルナム族1号	ALL VSモード

丸久小郡店ファミリーランド ☆=1(10)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(ユキ)	1,308,900	DAN	ALL
2	月華の剣士(楓)	1,061,500	T N	ALL
3	鉄拳3(ジュリア)	2′01″78	HAL	ALL
4	鉄拳3(平八)	2′32″95	HAL	ALL
☆	ストリートファイターⅢ2nd(ヤン)	5,753,200	GON	ALLパーフェクト16 真ゴウキ勝利
6	ストリートファイターⅢ2nd(ユン)	4,739,400	GON	ALL 真ゴウキ負
7	Gダライアス	22,052,320	AXS	ALL
8	ストライカーズ1945Ⅱ(KI－84)	1,387,900	AXS	2 2
9				
10				

ゲームプラザ ☆=3(226)
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ライデンファイターズ2(スレイプ)	104,829,390	ノボスで自殺、泣 ATS－LKC	1cALL 200万以上おち
2	侍魂	916,000	やっぱりA連打命的 M O D(敵)	1cALL ♀ ラセツハンマ使用
3	プチカラット(オヤジ)	3,135,230	額に肉、肉	192ライン うでだめしふつう
4	プチカラット(パトラ子使用)	2,816,350	親父油	うでだめし1cALL むずかしい
5	私立ジャスティス学園(兄と他1名)	5,809,200	投賀道 KMM	1cALL ソリ 運なし
6	ショックトルーパーズ(ミルキー)	28,612,800	外道HAN	1cALL残0 ジャングル→渓流
7	ウィンターヒート(スキージャンプ)	162m95	投賀道 KMM	ノルウェー 着地当然チキン
8	ウィンターヒート(ショートトラック)	43″26	投賀道 KMM	イギリス スタートへぼすぎ
9	ウィンターヒート(ボブスレー)	41″07	スタート3 80 熊☆製	ロシア使用 1P側、コマンド使用
10	ウィンターヒート(ダウンヒル)	30″74	電源おとしたいデス 外道くま	ドイツ人 ヘボすぎます

サブカルチュア ☆=4(168)
福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(響とアキラ)	6,424,500	みそ汁	ALL
2	月華の剣士(玄武の扇)	5,317,700	ピンクの亀でウハウハ 下手だからのびん 長	ALL
☆	月華の剣士(サバイバルモード)	35人斬り	今はただの幼なじみ 妙子のみそ汁ー	ALL 楓使用
4	侍魂(柳生盤馬)	929,100	連射が欲しい!! 同時押しもね♡ 長	ALL
5	ショックトルーパーズ(ロンリーウルフモード)	28,132,800	外道HAN	ALL ミッキー使用 残×0
☆	ゼロガンナー(GUN－SHIP)	1,645,500	FTC－MIY	ALL ノーミス B×8
7	ストリートファイターⅢ2nd(ユリアン)	6,957,400	MOL キラートマト	ALL
8	ストリートファイターⅢ2nd(ネクロ)	永パ	3回もTELしたのに永パだっつーの	対ギル戦UP必要! 永パ使用 打ち切り
9	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,243,000	SHIC HIR	2－6 1周目14万
10				

ビッグウェーブ ☆=1(48)
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ2nd(ユリアン)	6,812,300	それはそれは見事な打岩でございます。	ALL スト GUY
2	ストリートファイターⅢ2nd(ダッドリー)	5,990,600	ときメモファンのフリするから命たけまい	ALL
3	ストリートファイターⅢ2nd(オロ)	5,746,700	ガレッガクラブ一年生 カッパ	ALL
4	ストリートファイターⅢ2nd(ヤン)	5,410,500	投げ万歳! YMN	ALL
5	月華の剣士(辻斬りモード)	31人斬り	さきお	ALL 楓(力)
★	スーパーパズルファイターⅡX(ノーマルモード)	669,490	当然電パ未使用 LAOS 長田仙人	ALL ゴウキ
7	侍魂	939,850	ク●ゲ M 1号	ALL 覇王丸 羅刹
8	鉄拳3(平八)	1′11″11	気合はいってない方がええやん。DNA	ALL 予?
9	ライデンファイターズ2(スレイヴ)	87,713,020	いたお	ALL 萬スレイヴ 真ボス有
10	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア)	84,927,280	ミクラスの場所誰か教えて。 つね	ALL 真ボス有

ゲームスポットフォーカス
大分県大分市末広町1－1－5 ☎(0975)32－4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2(スレイプ)	99,754,640	真(新)生F友会 ACE－K	ALL有 ×20
2	ライデンファイターズ2(ヘル・ダイバー)	96,041,250	カスってません(新)真生F友会ACE－K	ALL有 ×20 10万2回落ち
3	ライデンファイターズ2(ミクラス)	89,139,510	FTO	ALL有 ×0 ×0
4	ライデンファイターズ2(雷電Mk－Ⅱβ)	62,696,070	真(新)生F友会 ACE－K	6面
5	ライデンファイターズ2(ブルー ジャベリン)	57,522,360	初プレイしてみただけ ブルーM Aveりん	6面
6	私立ジャスティス学園(響 響)	6,301,600	徳光由香にぷにもえ CHAエロザーマス	ALL 完F×1のがし
7	私立ジャスティス学園(響・雷蔵)	5,269,700	真(新)生F友会 花屋OBQ	最終話負け
8	ストリートファイターⅢ2nd(豪鬼)	6,201 700	シルバー王女にもえもえCHAエロザーマス	ALL 有
9	ライデンファイターズ(スペシャルモード)	20,031 750	真(新)生F友会 ACE－K	ALL有 スレイプ使用
10	ライデンファイターズ(スレイプ)	44,444 410	最終鬼畜兵器 S・T 真・屍生人	本当に出たスコアっス あと30点 (笑)

ホワイトハウス箱崎店 ☆=0(74)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー(コブラ改)	1,332,300	ちょびちょび更新 W・N	ALL 残1
2	ゼロガンナー(ガンシップナカジマ)	1,427,200	狼龍会 めちゃ	ALL 残2
3	Gダライアス(ゾーンμ)	33,167,120	みょん吉	ALL 残2 ウミガメ
4	Gダライアス(ゾーンν)	38,204,670	ROBOCOP	予選2127万 顔×9 クリオネ
5	Gダライアス(ゾーンο)	50,346,730	ほげほげ捕鯨隊しま(まだまだ菊門です)	ALL残2 クジラの体力もっとくれ!
6	鉄拳3(キング)	2′07″65	MOL－キラートマト	ALL
★	ヘヴンズゲート(ジン)	2′46″56	G'z H D	ALL 付き 寸止めじゃないっス
8	ストリートファイターⅢ2nd(ケン)	6,031,300	ノルマ達成 鶴来屋旅館8号室	ALLコンプリート
9	私立ジャスティス学園(響&恭介)	7,173,100	ガリータ大僧正	ALL
10	ぷよぷよ	2,063,636	WPU－だあっ!	ALL BLOCK 945

タイトーイン空港通り店 ☆=0(34)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(ジュリア)	1′54″33	MOL－キラートマト 3度目の来店	ALL ノーマル
2	鉄拳3(吉光)	1′08″36	MOL－キラートマト	ALL
3	鉄拳3(ファラン)	1′59″65	MOL－キラートマト	ALL
4	鉄拳3(木人)	1′41″68	MOL キラートマト	ALL
5	スタックコラムス(オート)	413,338	SUR R T 予想通り?	ALL
6	ウルトラ警備隊(タロウ)	9,999,999	SUR－R T ビデオなし!	ALL 悲願達成
7	Gダライアス(λ Zone)	28,037,930	SUR－Y Y	ALL ラムダ
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,296,900	玉井あゆみ	ALL 根性モード
9	クレオパトラフォーチュン	239,832,570		ALL ノーマル
10	ウルトラ警備隊(エイテイ)	9,618,700	重松陽子	ALL ノーマル

次回のスコア締め切りは **3月22日** (23日消印有効)

☆獲得数上位店(2・28～3・30号時点)

順位	店名	今月	合計
1	Jogo江古田店(東京)	4	7
1	GAME'S WiLL(京都)	5	7
1	GAME'S MILK(京都)	6	7
1	コズミックプラザABC(大阪)	4	7
2	TILT神保町(東京)	3	5
3	ゲーム倶楽部(神奈川)	1	4
3	ゲームセンターコパⅢ(神奈川)	1	4
3	チャレンジバンバン(愛媛)	3	4
3	サブカルチュア(福岡)	2	4

☆獲得数上位店 総評

今回頭一つ抜け出したJogo江古田店だがストリートファイターⅢセカンドインパクトで、5キャラ申請中3キャラトップという奮闘を見せている。今後も同ゲームでの活躍が期待されるところだろう。

2位には同☆数で3店が並んだ。

まずは毎年上位争いに顔を見せる京都のGAME'S WiLL。その安定した力は、今年も他の上位店舗にとって脅威になりそうだ。

同じく2位の京都のGAME'S MILKは、GSK氏1人で☆6個を獲得、MILKの看板プレイヤーの面目躍如といったところか。

もう一店の2位は大阪のコズミックプラザABC。こちらもKHJ氏の活躍が光る。しかし他の集計機種の開拓がないと今後の順位維持は難しいと思われる。

現時点では☆4個差の中に9店の店舗がひしめき合っているが、最初にこの混戦を抜け出すのはどの店舗になるのか。下位陣の店舗も力を持っているだけに予断を許さない状況だ。

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

●申請方法

申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にてハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。

もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

●集計対象スコアとなる条件

以下にいくつかの注意点を挙げます。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。

❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。

❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。

❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3）、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。

具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆=3（28）」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。

※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時まで受け付けています。

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
2月発売					
メタルスラッグ2	SNK	シューティング	8－2	発売中	
サイバーン	カネコ	シューティング	8－2	発売中	ドラゴンシューティング登場！パニッシュでの熱い稼ぎを体験してください！
マーブル vs カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ	カプコン	格闘	8－6	発売中	
パズルボブル4	タイトー	パズル	8－1	発売中	誰もが楽しめる安心のゲーム「パズルボブル」シリーズの最新作です！
魚ポコ	ジャレコ／ケイブ	パズル	レバーのみ！	発売中	レバー1本で遊べるパズルゲームです！
3月以降発売					
電車でGO！2 高速編	タイトー	電車！	特殊	3月予定	今度は新幹線が動かせる！要注目！
対戦タントアール サシっす!!	セガ	パズル	8－1	3月下旬	全12種類のミニゲームから好きなものを選んで対戦できるバラエティーゲーム
スターグラディエイター2	カプコン	格闘	8－4	4月予定	
堕落天使	彩京	格闘	8－4	今春予定	2次元対戦格闘ゲームここに極まる！超美麗ビジュアルで魅せる「だらくてんし」、漢気の骨太世界を堪能せよ！
ファイティングバイパーズ2	セガ	格闘	8－3	今春予定	
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	2レバー4ボタン	特殊	今春予定	
スペースボンバー	彩京	シューティング	秘密	98年予定	イラストレーターに小林源文氏を迎えた、驚愕のシューティングゲーム登場全人類の存亡を賭けた壮絶な闘いが、今始まる！
ガンバード2（仮）	彩京	シューティング	秘密	98年予定	ファンの熱い要望に応えて、小さな大魔法使いマリオンが帰ってくる!前作を知らない人は「彩京イラストレーションズ」を買って予習しておこうね!
対戦ホットギミック2（仮）	彩京	対戦麻雀	KB	98年予定	ファンの熱い要望に応えて、あの危険な漢たちも帰ってくる!前作を知らない人は「彩京イラストレーションズ」を買って予習しておこうね!
発売日未定					
リアルバウト餓狼伝説2 ザ・ニューカマーズ	SNK	格闘	8－4	未定	
ストリートファイターEX2	アリカ／カプコン	格闘	8－6	未定	
バトルトライスト	コナミ	格闘	8－3	未定	AOUショーで大量出展予定！みんなプレイしに来てください
アストラスーパースターズ	サン電子	格闘	8－6	未定	
上海　真的武勇	サン電子	パズル	8－1	未定	
セガラリー2	セガ	ドライブ	特殊	未定	モデル3ステップ2.0が作るセガラリー2の世界を堪能してください今からセガラリー2のために100円玉貯金を始めたほうがいいかも
ぽっぷんぽっぷ	タイトー	パズル	8－1	未定	
子育てクイズ マイエンジェル3	ナムコ	クイズ	4ボタン	未定	
ダウンヒルバイカーズ	ナムコ	スポーツ	特殊	未定	
アシュラブレード	富貴商会	対戦格闘	8－3	未定	

GAMEST 読者プレゼント！ 3月30日号

☆応募の掟☆

一つ、ハガキは今号の綴じ込みハガキを使うこと！
一つ、住所はちゃんと都道府県からキチッと書くこと！
一つ、文字はできるだけハッキリ見やすく書くこと！

ゲーメスト提供

1「月華の剣士」ROMカートリッジ

さあお待ちかね、今号の基板は「月下」。えっ字が違うって？最近の商品名って造語が多くて、どうもワープロ変換に頼ると誤字が多くなるんですよね実際。まっそれはともかく、とりあえずこれで剣客の熱いほとばしりを感じちゃってください。

1名様



©SNK 1997

SNK提供

2「NEO・GEODJステーションLIVE'98」Tシャツ

今年の1月17、18日に「NEO・GEODJステーションLIVE'98」が大盛況のうち行われた。お馴染み新世界楽曲雑技団SUPER-BANDと、SNKゲーム人気声優らが繰り広げたこのライブのTシャツを5名様に。

5名様



©SNK 1998

バンプレスト提供

3「速攻生徒会」セガサターン用ソフト

5名様

新声社が監修した禁断のゲームがセガサターンで炸裂！とにかく見た目は派手で大雑把なようだが、内容はしっかり調整されている。現在、バンプレストから好評発売中のこのソフトを5名様に。「え〜っ、もう買っちゃったよ〜」って人も保存用にGET！

©小川雅史・新声社
©BANPRESTO 1998



バンプレスト新製品発売予定

ウルトラマン-Fighting Evolution-(プレイステーション用ソフト)
平成10年1月29日発売
タイムボカンシリーズ ボカンですよ(プレイステーション用ソフト)
平成10年3月発売予定

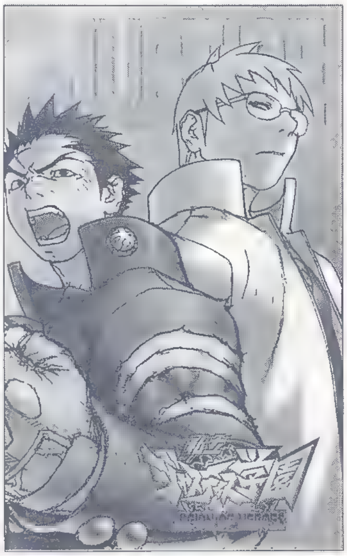
読者サービス提供

4GV「私立ジャスティス学園」

さて今年一発目のゲーメストビデオはこれです。とにかくこのゲーム、うっかりしていると即死！って感じがたまらない。

勿論、今回もゲーメストライター陣により作り上げられた、魂の一本となっている。ゲーメストビデオ通算で42作目に当たるこのビデオを3名様に。

3名様



NOTICE

NEXT GAMEST/April 15

■さて、AOUSHOWも終わり、いよいよゲーム戦国時代に突入しそうな予感…。そこで次号ではAOUSHOWをばっちりリポートするとともに、ゲーメストライターによる座談会と、久方ぶりに出展ゲームのレビューを敢行するぞ！お楽しみに！

電脳戦機バーチャロン
ORATORIO TANGRAM オラトリオ・タングラム（セガ）
リアルバウト餓狼伝説2（SNK）
エアガイツ（ナムコ/スクウェア）
ファイティングバイパーズ2（セガ）
マーヴルvs.カプコン　クラッシュオブスーパーヒーローズ（カプコン）レイディアントシルバーガン（トレジャー）ストリートファイターEX2（アリカ）電車でGO!2高速編（タイトー）セガラリー2（セガ）バトルトライスト（コナミ）バトライダー（エイティング/ライジング）メタルスラッグ2（SNK）堕落天使（彩京）子育てクイズマイエンジェル3（ナムコ）ダウンヒルバイカーズ（ナムコ）ゲットバス（セガ）バスアングラー（コナミ）雷電ファイターズ2（セイブ開発）/ほか



ゲーメスト次号（No.219）は予価510円で
3月16日(月)発売!

VIDEO GAME MAGAZINE **GAMEST**
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
毎月15日・30日発売

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。



●人間誰しも得手不得手がある。どこかが尖ればどこかがへこむし、何かに集中すれば何かが散漫になる。そんな収縮を繰り返しながら、ある程度その凹凸のバランスを取りつつ人は成長していき、やがてこの不定形の塊が特定の形を帯びてくる。これこそが「個性」であり、この容積が「器」ということになろう。とすれば「器」の容量は可変か？あるいは厳然と個人差はあるか？などと真剣に考えてるから歪むんだなきっと。（C・LAN）



●NO.215、岩の攻略の所で「柏手破りでフラフラの所に柏手〜は達成不可能」は、柏手でフラフラにした所に「ダイレクトに柏手を当てても復活してしまう」って意味です。もう一ひねりすればOKってコトですね。分かりにくくてスミマセンでした。

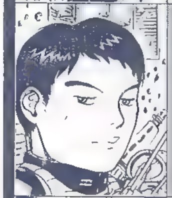
ちょっと前まで髪を青紫にしてたら「アヤ○ミ」とか言われてセクハラを受けたので、色を全部抜いたら「A・ウォーホール」と化したので、今度は赤にしてみました。信号機みたい。（渕健）



●実は！何をかくそう私もマジックプレイヤーの1人。4thが出始めた頃からプレイをしていたんだけど、1月に初めてDCIの大会に出てきました。結果は惨敗。でも面白かったよ。学ぶところもあったし。最近、中古ですでに廃盤になってしまったアクセプトのアルバム「ブレイカー」を見つけ、聴きまくっている。いい曲は何回聴いてもいいね。アルバムのタイトルにもなってるブレイカーがまたいい！（ワイルダーKEI）



●「親友＝ライバル」という大映ドラマな友情、人前では「アハハッ！何それ？」と笑う自分にも実はただ一人、そんな友人がいる。受験に失敗したことをきっかけに予定と異なった道に進んだが、彼に対するなんだか良く分からないプライドが、自分をここまで推し進めてきた。いつか納得した時に彼に会おうと思い、早5年。去年の暮れ、偶然に彼に出会った。こんな小さなこだわりを抱いている自分は嫌いだが、だからこそ僕は生きている。（GYU）



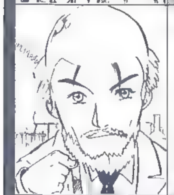
●最近は、ゲーセンでストライカーズ1945IIだけをやり込む毎日が続いている。そのおかげで自分が担当している疾風とフォッケウルフだけでなく、バンケーキと震電でも2周することができた。残るはライトニングとモスキートだけなのだが、モスキートはともかくライトニングでクリアできるのはいつになることやら…。とりあえず、年内クリアを目標にじっくりと取り組むつもりだ。（1945IIはまだまだイケてます　KMT）



●髪を伸ばそうと思い立って早1カ月半。今現在、自分の髪の長さは自分の人生の中で最も長くなっています。髪を洗う時に不思議な感じがしていいです。ちなみに体重も自己最高記録更新中。これはやはり1日に3回ごはんを食べるようになった事と、ほとんど怒らなくなった事が原因かと思われます。まあ近況はそんな感じです。あとは内緒です。（京城）



●押忍!!オラDS−壱。先日タカラが発売した限定品「卯都木命ドール」を買いそこねてちょっぴりブルー。しょうがないからかわりにワゴンセールで半額で売ってたアイリスフィギュアを買ってガマンしてます。ところで最近人気のバンド「シャズナ」がマイブーム。恥ずかしながらイザム君の顔の作りはわりと好みのタイプだったりする。あれが女だったらよかったなと思う今日この頃です。（北京原人で思わず泣いた偽物DS−1）



●98年早々、ボクは2つの興味深いタイトルに心を奪われています。それは「電車でGO！2　高速編」（タイトー）と「メタルスラッグ2」（SNK）の2タイトル！電GO！2は、前作のプレイヤーをいい意味で裏切る新しい面白さが感じられ、期待が大きい。一方のメタスラ2も、待望の本格派アクションゲームだけに、対戦格闘ゲーム一色のアーケード業界に一石を投じる名作になりそうな予感…。仕事抜きに遊びたいね、ホントに。（こーじ）



●祝！キングクリムゾン来日!!加藤&後藤さん、教えてくれてありがとうございました。イエスの来日はいつになるんでしょう。

しかし、「白鯨伝説」突然の打ち切りのまま、年を越して、もう三月。うわさでは、製作会社が潰れたとかなんとか…。レーザーも買いたいけど、ナ○ィアみたいに、作り手は作品の権利持ってなくて1円も儲からないんじゃ、作り手は報われないしなあ…。実際はどうなんでしょ。誰か教えて下さい。（北寝）

OPINION 論

ゲームにおいての真実

石井ぜんじ

ビデオゲームの面白さは、とてもインパクトが強いものであり、のめりこむ価値があるものだと思う。そういう点では、誤解を恐れずに言うなら、"リアル"なものだと言える。

だが、それは面白いゲームに限ったことである。人によって好みは違うが、面白いのがどのくらいの程度なのかというのが重要。面白さが深いゲームは、非常に大きな爆発力を持っているのである。

本当に面白いゲームは、まさに爆弾のようなもので、すべてを変革してしまう力を持つ。ゲーム業界は一見勢力図が固定化したかに見えるが、今まで完全に安定した時期はない。スペースインベーダー、ゼビウス、体感ゲーム、テトリス、ストII、バーチャIIとアーケードゲームの名作は業界の勢力図、構造までをも大きく左右してきた。これは、家庭用においても同様である。

これらのゲームに共通するのは、深い面白さである。それは、ゲームに対する深い洞察から生まれる。ライトな感覚からは、生まれることはないと思う。

もちろん、見た目のわかりやすさ、一般性、見た目のライト感覚を否定しているわけではない。むしろ必要なものであろう。だが、ゲーム性においては深いものが欠かせない。それがマニア感覚から生まれたものであれ、マニアの感覚とは違う独自のものであったにしろ、ゲームに必要なのはゲーム性の面白さにあることは違いがない。

アーケードゲームには、構造的なさまざまな制約がある。ゲームのプレイ時間や、ジャンル、基板・コンパネのハード的な制約など、挙げていけばきりがない。それに加え、新しいものが受け入れられるかどうかという、リスクを冒したくないという心理的な制約が一番大きい。

だが、ゲームは面白さが絶対であるという事実（程度にもよるが）を、もう少し信じてもいいのではないか。閉塞した現状を打ち破るパワーは、ゲーム性の面白さにこそあるのである。もっと、面白さを武器にして、活用する工夫を凝らしてみたらどうか。

ライトなユーザーに向けてどれだけ発信しても、ファッションのごとくチャンネルは切り換わってしまう。そこに宣伝力は大きく左右するが、つまらないゲームでは虚しさが増すばかりである。

つまらないゲームは、それこそ"虚構"である。虚構はバブルであって、長続きするものではない。ゲームメーカーには、本当に面白いゲームを、形にこだわらずチャレンジしてほしい。その価値を正しく伝えるのが、私たちの役目だと思っている。

表紙の裏をとれ

自分はテリーをうまく描けたという実感を得たことが無い。どうも赤という色の扱いにくさにもあるような気がする。質感が表現しづらい。質感をねらうと彩度が落ちる。バランスをとるのがプロだろうと言われると実もフタも無いのだが…。一枚絵で描ければ多少は納得いくのかも。うまく描けても文字とかが、うまくのってくんないと×だけど。

藤原ひさし

■待って〜もうひとこと

●マウント二田です。今日もビデオのリリース情報をば。まず「ストII 2nd」が4月上旬に出ます。遅れただけのことはあって、激！ノーミツな内容ですヨ。あと、「怒首領蜂ACT2」を企画中。A、Bタイプの全一プレイをお届けします。プレイヤーは何と、長田仙人っっ！今ンところは、とりあえずこんな感じ。個人的には「ホットギミック」とか作りてえなあ。ジュルル。

GAMEST　3月30日号

■平成10年3月30日発行　第13巻9号通巻218号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K−TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　はまー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
眷之字元帥　DS−！　MIO　福田楠太郎　猿渡雅史
霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志
北裏裕章　小山内俊明　青木珠美　二田祐樹
松田史征　花沢貴宏　遊佐孝之　岩崎洋子
加賀栄臣　我妻禎文　竹森眞由美
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画



いよいよ発売へ!!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

最新鋭のWRCマシンで遊べる「セガラリー2」がついにデビュ～!やるしかないっしょ!!

担当：ずるずる㊇

国産車以外だって負けてねぇっス!!

この「ラリー2」では、6車種から自分のドライブするマシンが選べるわけだが、そのうち3台は日本車、残る3台が外国車である。その3台をちょっとクローズアップしてみたい。

まずその3台の出身国であるが、フランス、アメリカ、イタリアとなっている。







フランスのマシンは、プジョー306マキシで、フロントエンジンのフロントドライブというタイプ。FFならではの車体重量の軽さから生まれる速さは、4WDのマシンにとって大きな驚異である。

アメリカのマシンは、フォードエスコートWRCで、フロントエンジン、オールホイールドライブというタイプ。4WDという駆動方式を持つこのマシンは、日本車の3台と同じタイプになる。となれば、その走りは文句なしだ。

イタリアのマシンは、サターン版で登場したあのマシン、ランチアストラトス!往年の名車をドライブできるのだ!

このマシンは、ミッドシップエンジンのリアドライブで走るタイプで、その駆動方式から一番ドリフトを楽しめるものとなっている。

いかがです?この3台!

ゲームの流れを知ろう!! チャンピオンシップ編にて

少しずつであるが、ゲームの本筋についても見ていきたいと思う。



今回はチャンピオンシップでゲームの流れを知るぞ!

まず気になるのはゲームの進行だ。お金を入れてからどのようにして展開されるのかをきっちり把握していきたい。



マシンは6車種から選ぶ。性能を知らないと…大変かもー

お金を入れるとまず遊び方のセレクトに入る。選べる遊び方は、1つのコースを周回するプラクティスと、4つのコースを転戦していくチャンピオンシップの2つ。今回は流れのあるチャンピオンシップを選んでみよう。

そのモードを選ぶと、次は乗るマシンのセレクトへ…。



ミッションも選べる。上級者はやはりMTを選ぶよね!

選べるマシンは6車種。この中から好みのマシンを選べばいい。マシンが決まると、次はミッションのセレクトへ。ミッションは、4速のATとMTからなる。これを選び終えるとネームエントリー。



ゲームがスタートする前にネーム入れ!ネームが窓に…。

ゲームがスタートする前にネームを入れるのだが、これが入力されると、マシンにネームが入るのだ!(窓とかに)終了するとゲームスタート。



前作の展開と同じく幅広のダート中心のコースから始まる!まずはここで腕試しという感じになるだろう。



コース幅があるので走りやすいが、有効に使わないと…。

このコースの特徴は、ダート中心、幅広のコース以外では、水溜まりや、凸が連続であったりという演出も入っていて、水溜まりに入ると、な、なんと、マシンが汚れたりするのだ!(よけると汚れないけどね!)





無事にクリアすると次はこのステージ。前作ほどではないが、山岳地帯をイメージしている点は同じ展開といえるだろう。

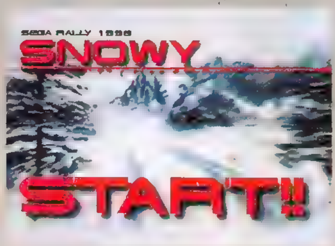
ポーチはコース幅が狭くなることや、急カーブが出てくるということ!



コース幅が狭くなり、タイトなカーブが増えるのが特徴!

そうそうラインをしっかり見定めていかないと…。まずはコース暗記が最初の攻略となるかな、ここは!





山岳コースをクリアすると、今度は「2」になって初めて登場するシチュエーションの「雪道」である!

「滑りやすい!」というのが一番のポイントになるはず!



スタートして先へ進むとどんどん積雪量が増していく!

路面抵抗が少ないという点がどうドライビングに響くかというと、滑るわ!曲がらないわーと大騒ぎになること!一層の注意を払ったドライブが必要に…。難しいぞー





最難関とも言える前のステージをクリア(中級者以下は多分大変苦労すると思う)するとこの最後のステージへ!

今までの雰囲気とはまったく変わり、街中のコースでのレースとなる。

ポイントはそのコース幅とタイトなコーナーだろう。



ライトで照らし出されるコースを走る!2周してゴールになる。

演出面では「夜」を表現しているということ!ライトで照らされているの、わかる?



ずるずるの
本物の？
ゲームの？

ドラテク基礎講座
駆動方式&ドリフト編

いきなり登場してしまったこのコーナーは、よりセガラリー2を楽しんでもらおうということで、なかなか上手に走れない（過去のドライブゲームにおいても）というプレイヤーにドライブゲーム歴20年の私、ずるずるが、秘伝の（本物の）ドラテクを伝えつつ紹介しつつ、技を磨いていこうというものです！

今回は駆動方式と、それによるコーナーの抜け方の基本的な部分に触れてみましょう。

駆動方式って何？

今現在、WRCの舞台で最も注目すべきは、各車の駆動方式に他ならない。

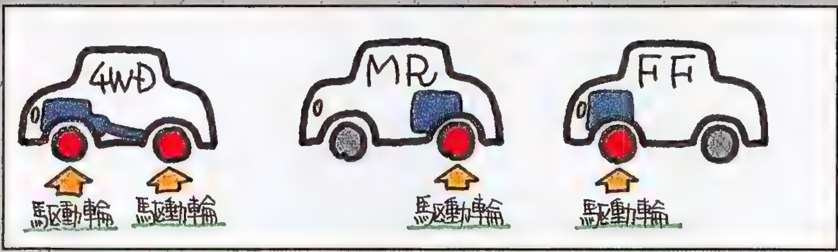
まぁ、簡単に言えば、4つのタイヤのうちのどこが駆動輪扱いになっているかということなんです。

下の図を見てもらえればわかると思うが、駆動方式は主に、

- ●FF（前輪駆動）
- ●MR（後輪駆動）
- ●4WD（4輪駆動）

の3つに分類される。

セガラリー2においては「ドリフト」を多用していくうえで、この駆動方式の性質の違いをしっかりと認識しておく必要がある。次からは、それぞれの駆動方式について詳しく解説していこう。



FF

今やクルマの駆動方式の過半数以上（乗用車に限るけど）を占めるのがこのFF車。

駆動するための機器をすべて前に配置することで構造をシンプルにできることから、FR、4WDに比べて車体重量が軽いのが特徴！

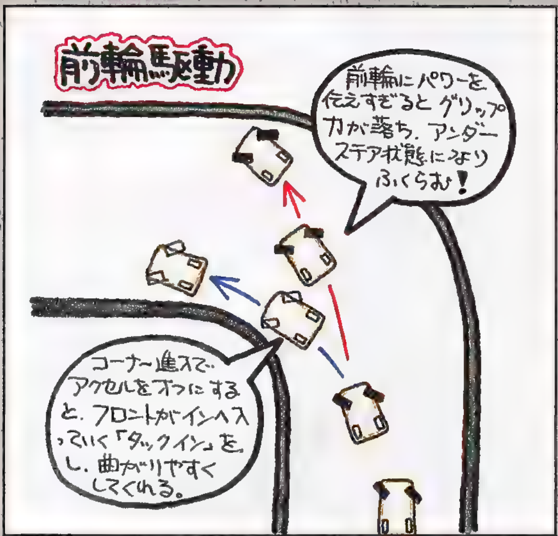


その軽さは当然ながら速さにつながるし、減速時においても制動距離を短くもできる点は、扱いやすさにつながる。

そんなクルマでコーナーを速く走り抜けるために使われるのが次の「タックイン」だ。

これは、アクセルオンでコーナーに進入してきたところでオフにすると頭がイン側に入ろうとする特性を使うもの。

この特性を使い、テールを滑らせられるが脱出方向もセットできるのがポイントだ！



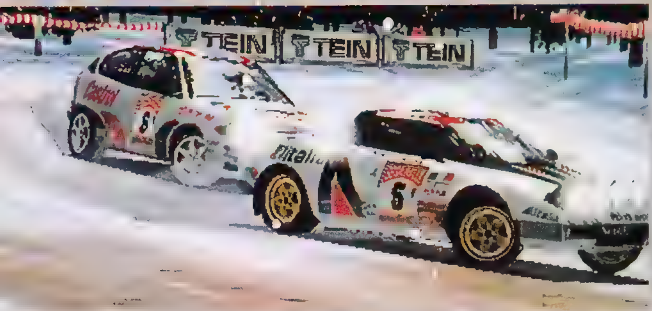


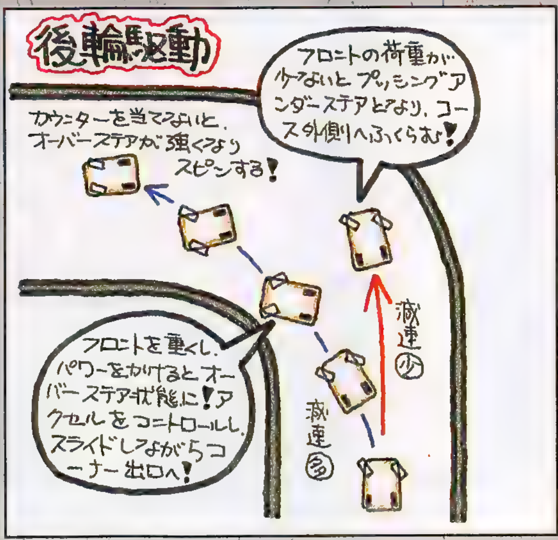
ミッドシップ

ミッドシップとは、前輪と後輪の間にエンジンを配置することで、回頭性をスムーズにすることができるという、スポーツカーの代表的な形となっているもの！

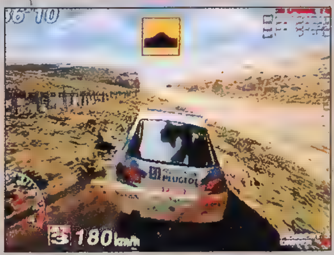
このゲームで登場するランチアストラトスは、ミッドシップにエンジンを搭載し、後輪で駆動をするというMRを採用しているマシンで、一般的にこういったタイプのマシンは、上級ドライバー向きとなっている。

エンジンが後ろ寄りにあるという点も見逃せない。





その理由は、駆動する車輪に荷重がかかっているため、非常にトラクションが良く、加速がしやすいということと、フロントが軽いために、コントロールが非常にしやすい（シャープな感じになる）からである。



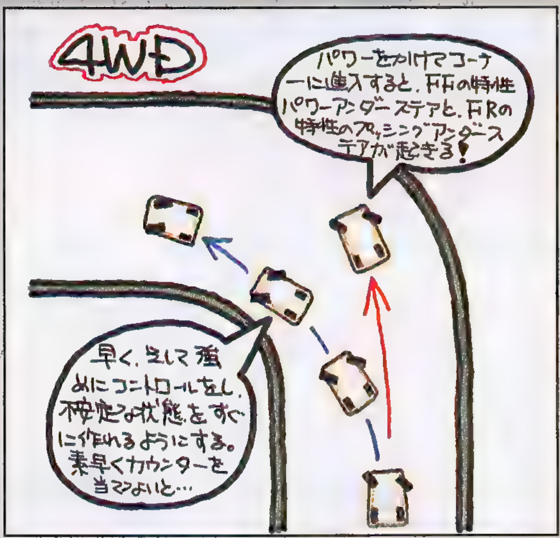
4WD

さて最後は今のWRC界の中心となっている駆動方式である、4WDを見ていこう。

この駆動方式は、付いている車輪が全部駆動するというもので、FF、MRに比べると安定がピカ一といえるもの。



その安定感は雪道や荒れた道でその走りを感じることができるのだが、逆にその安定感を崩してコントロールするドリフト走行をしようとすると、マシンの姿勢が変えにくいため曲がりにくさを覚える。



となると高等なテクニックを要しないと思われるが、逆にFF、FRのいいところを両方持っている点に注目し、コントロールするといい。





どの駆動方式を選ぶかは君の走り次第だね！

駆動方式によるマシンのクセや特徴を書いてみたが、これは今回のこのゲームにおいて、6車種が違う性能（本物の走行性能）を持っているためだ。

しっかりその性能を知り、よりその性能を引き出せる走りをしてあげれば楽に速く走れるようになるというもの！

初心者はFFから入ればいいし、ドリフト走行が好みならMRを選べばいいし、安定感と速さを選ぶなら4WDを選べばいいだろう。

今後もこういったドラテクについて触れていきたいので、よろしくね！

バトライダー ポスタープレゼント

抽選で15名の方に「バトライダー」のポスターをプレゼント!

締め切り 3月14日(土) 消印有効



官製ハガキにバトライダーのプレイ感想を書いて下記の宛先まで送って下さい。

宛先　〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社新声社　ゲーメスト編集部
「バトライダー プレゼント」係

当選者発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

目指せ13体撃破!!(高速面までに)



今回は通常の面攻略は小休止。これまでのライジングシュー3作品からやってきた「隠しボス」を特集しよう。

担当：C-LAN&MVP

※P131にエイティング/ライジングからのロム交換のお知らせがあります。

スタートボタンを使った隠しコマンド

このゲームは隠し要素が意外なほど多いが、その中でも特徴的なのがスタートボタンを使ったコマンド群。スタートボタンを押しっぱなしにしてボタンを押したりレバーを入れることで、連射数や弾の色を変えることができる。

●連射数UP
自力で連射しても連射数は上がるが、こちらのほうが確実だ。最大連射数は60。一度上げると死ぬまで下がらない。

●スコア表示
細かい敵の点数やボンバーで倒したときにUPするかを知るにはうってつけのモード。画面上部に"?"が、左端に点数が次々と表示される。再びコマンド入力で解除。

●敵弾色変化
敵の弾が見にくいと思ったらこれで変更することができる。全7色。

これらのコマンドはすべて、ゲーム中にリアルタイムに行わなければならないので、どこで入力するかをきちんと決めて行おう。

スタートボタンを使ったコマンドとその効用

スタート Ⓢ + ショット Ⓐ	連射数UP	10→12→15→20→30→60 一度上げると死ぬまで下がらない
スタート Ⓢ + ボンバー Ⓑ	スコア表示	倒した敵の点数が画面左端に表示
スタート Ⓢ + ➡	NML 青弾色変化	青→緑→紫→ピンク→赤→橙→黄→青…
スタート Ⓢ + ⬅	BAL 丸弾色変化	橙→黄→青→緑→紫→ピンク→赤→橙…
スタート Ⓢ + ⬇	MSL ピンク弾色変化	ピンク→赤→橙→黄→青→緑紫→ピンク…

新・1UPアイテム

マックスボンバーアイテムを3個逃がす:1UP

バトライダーのエクステンドは150万点エブリ。150万の倍数に達するごとに、敵の出すアイテムに混じって出現するのはすでにお伝えしたとおり。だが、それ以外にも1UPを出す方法がある。

そのうちの1つが前回の攻略中にもあった、5面の青い戦車を後半まで連れていく方法。

そしてもう1つ。「ボンバーアイテム(大)を3個逃がす」ことでも1UPアイテムを出すことができる。ただし大ボンバーは空港面のトレーラー×2以降は、5面以降でしか出ない。この方法で1UPを狙うのは結構大変かもね。

コースセレクト隠しフィーチャー

レバーを左右どちらかに入れて練習コースを選ぶ:全2ステージ

ABボタン同時押しでコースセレクト(一般&上級):ステージエディット

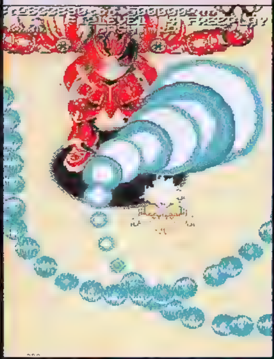
コースセレクト画面で上記のコマンドを入力することで、少し変わった隠しモードでプレイすることができる。

●練習コース全2ステージ
練習ステージは3面でクリアだが、このコマンドで面数がさらに減って、全2面となる。ただし2面に来るのはレベル5の高速面。

●ステージエディット
両ボタン同時押しでコースを選ぶとステージエディットが可能になる。ランダム面のレベル2~4を任意に選ぶ、または飛ばすことができる。5ボスをパターン化できるので重宝する。コマンド失敗を防ぐにはボタン2つを押しっぱなしにしておけばいい。

HIDDEN BOSSES UP TO LEVEL5

バシネットMK-Ⅱ



魔法大作戦

出現ポイント

LV4クリア後

出現条件

1面の家を破壊してから手前の看板を壊して鳥を出し(WONDERFUL!)、かつレベル4クリア時に残機に魔法キャラが存在する。(一般コース以上)

ゴブリガンロボ



魔法大作戦

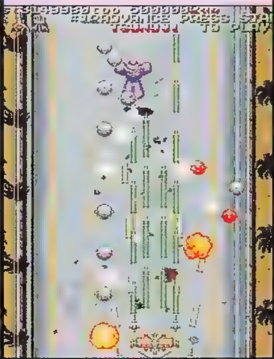
出現ポイント

空港ステージクリア後

出現条件

空港ステージ中ボスの大型砲台の両脇部分を破壊し(GOOD!)、このステージのボスを倒したときに残機に魔法キャラが存在する。

ツムジマル



魔法大作戦

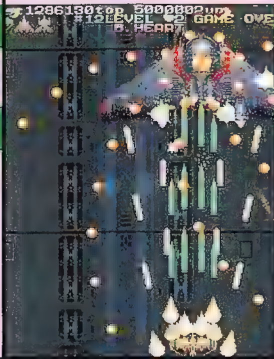
出現ポイント

高速ステージ頭

出現条件

チームエディットで、プレイヤータイプ表のSHOTタイプを3種類選択し、かつ5面に入ったときに魔法キャラが残機に存在する。

バシネット



魔法大作戦

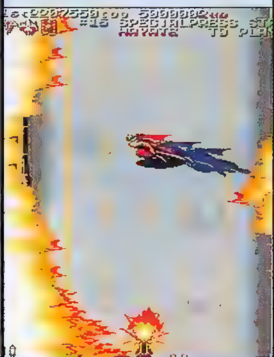
出現ポイント

上空ステージクリア後

出現条件

上空ステージ中盤に出現する青い中型ステルス機を全機破壊し(COOL!)、このステージのボスを倒したときに残機に魔法キャラが存在する。

ハヤテマル



魔法大作戦

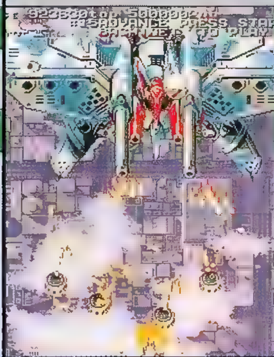
出現ポイント

高速ステージボス前

出現条件

チームエディットで、プレイヤータイプ表のPOWタイプを3種類選択し、かつ5面ボス前で魔法キャラが残機に存在する。

ブラックハート



BATTLE GAREGGA

出現ポイント

下水ステージクリア後

出現条件

下水ステージ中盤のビーム砲をすべて倒し、かつこのステージのボスを倒したときに残機にガレッガキャラが存在する。

●プレイヤータイプ表

POW ＼ SHOT	フロント系	ワイド系	サーチ系	ガレッガ系
バルカン系	ゴールデン	D.D チッタ	ボーンナム	シルバーソード フライングバロン
ビーム系	ジュージ	マリア	ストローマン	
レーザー系	ガイン	アダム	タグ・T	グラスホッパー ワイルドスネイル
ナパーム系	バースディ カー・ペット	ミヤモト	ショーティ	

歴代のボスたちが今よみがえる

バトライダーには、魔法シリーズ、バトルガレッガから多くのボスがゲストとして登場する。彼らは基本的に魔法・ガレッガキャラがチームにいて、その上で何らかの条件を満たせば出現する。今回は「隠しボス大特集」ということで、5面までの隠しボスの出現条件、出現ポイントを一挙公開だ。

なお、条件の「○○キャラが残機に存在する」というのは今操作している自機であってもOKだ。

また、ツムジマル等の「○○タイプ3種以上」というのは、下のプレイヤータイプ表を参照。正確には「初期残機数以上」で、4機設定であれば4種以上になる。

ゴブリガンロボやバシネットなどは、条件を満たすと「COOL」といったボイスが流れるので目安になるだろう。この先の隠しボスを確認したければスペシャルコースをプレイしてみよう。

今回の稼ぎ指南 撃ち込み点で稼げ!!

一見大したことがないようでいて、実は意外に大きいのが撃ち込み点による稼ぎ。特に貫通弾やつぶて系のオプション弾を持った機体では重要事項だ。

中でも撃ち込み点が死ぬほど入るのがカー・ペット。あえてボスの壊せない箇所に撃ち込むことで、ボス一体につき10～20万くらい変わってきてしまうのだ。

まあこのゲームもランクの絡みがある以上、どのレベルまでやるかが問題だが、とりあえず限界までやってみよう。

こちらを立てればあちらが立たず

隠しボス攻略…その前に!!

ゲストボスを出すためには、おのおのの条件がある。
どうせならすべてを網羅したいもの。
そんなわけでエディットチームを考えてみたぞ。

5面までに6体も登場するという、懐かしくも強力な隠しボスたち…。魔法大作戦に燃えた1993年当時を思い出すもよし、疾風魔法大作戦を求めて基板屋をハシゴするもよし、微妙にアレンジのかかったブラックハートの曲に涙するもまたよしだ。人それぞれに感ずるところがあるだろう。

しかし人の性といおうか、普遍的心理として「きゃつらすべてと一戦交えたい」という欲求がこみ上げるのもまた事実。それをかなえるためには、チームの編成が非常に重要である。中でも頭を悩ませるのが、ツムジマル&ハヤテマル。この2人を出すためには、4種類×2タイプをうまく分散させなくてはならない。

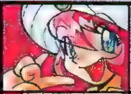
例えばツムジマルのライバルであるミヤモトをチームに入れてしまうと、その時点でショットタイプがワイド系のD、D、チッタ、マリア、アダムがアウト！そしてパワータイプがナパーム系であるバースディ、カー・ペット、ショーティが壊滅!!

レベル5までのボスすべてと相まみえるためには、

バトライダー、魔法、ガレッガからそれぞれ1機体ずつ選び、かつプレイヤータイプが1つも重複しないチーム

この条件を満たす組み合わせのチームをエディットする必要がある。こうなるとこれはもう1種のパズルゲーム。左にその一例を紹介しよう。

●隠しボスをすべて出現させるチーム一例

チーム						
安定チーム	ワイルドスネイル		ストローマン		カー・ペット	
かせ～ぐチーム	フライングバロン		マリア		カー・ペット	
チャレンジチーム	グラスホッパー		チッタ		ジュージ	

攻略　名脇役登場　ゴブリガンロボ

重要な攻撃にはたいてい前兆がある。
それを見逃すな!!

ゴブリガンロボの攻撃は右下の表のとおり。

しかし、各種攻撃は順番が決まっているわけではなく完全にランダムなので、常に攻撃の前兆を見逃さないように注意を払っておく必要がある。

基本方針としては、前兆のない火の玉攻撃を特に警戒しておき、扉の前にはいかないようにする。つまり正面か腕の前ということだ。これを意識しつつまずは両腕を完全に破壊していく。あとは各攻撃の前兆を見逃さないようにするだけである。

下の写真の攻撃以外だとジャンプ攻撃と突進攻撃がある。それぞれの前兆を見ると、ジャンプ攻撃は腰を低く構え、突進攻撃は全身を小刻みに震わせる。

避け方は、ジャンプ攻撃ならその場から大きく逃げ、突進攻撃なら真正面の一番下に行けばいい。

ゴブリガンロボ攻撃一覧

- ○両脇から火の玉攻撃
- ○口からワインダー広角弾
- ○アームから①鉄球 → ②火炎放射
- ○ジャンプ攻撃
- ○突進攻撃

火の玉攻撃に注意！

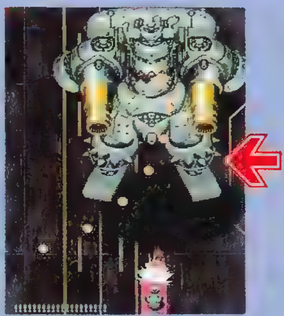


前兆がないのであらかじめ両脇の前にはいないようにする。

7WAY弾



ゴブリガンロボの口がパクパクとしたらそれが合図。



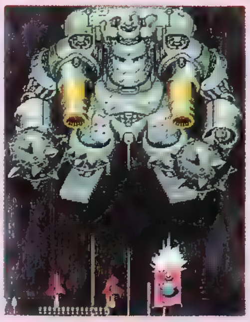
遠い時は正面で小細みに避け、近い時はゴブリガンロボの横へ大きく逃げよう。

鉄球アーム大変化

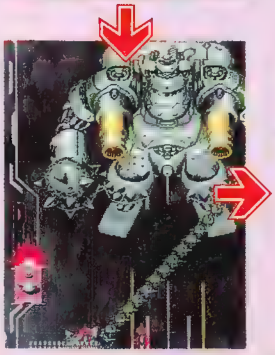
ゴブリガンロボの代表的な攻撃と言えばコレ「鉄球」である。

鉄球がくる前兆はややわかりにくいので、8回転目から避け動作をしていこう。

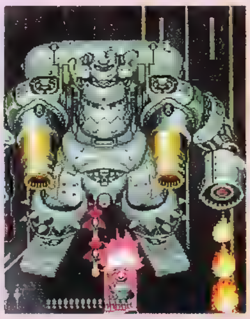
鉄球を破壊した後の火炎放射もじゅうぶんに注意したい。火炎放射をしながら突っ込んでこられると火炎がワインダーするので非常に避けにくくなるからだ。



鉄球の回転を見逃さないように。9回転した後に自機を狙ってくる。



鉄球は大きく逃げて、その後上に抜けてしまおう。



鉄球を破壊するとこの火炎放射がくる。動かれると危険なので速攻で破壊しろ。

注目

攻略 奴が帰ってきた!! ブラックハート

ガレッガのカリスマと言えばこいつ。
あの悪夢、再び。

バトルガレッガにおいてプレイヤーを狂喜乱舞させたのがこいつ「ブラックハート」である。その秀逸な攻撃は今回も健在だ。少しやればすぐに慣れることができるだろう。

この「ブラックハート」は全3段階に攻撃を分けることができる。一定ダメージか一定時間で次の段階に移る。

段階が変わる時は中央のコアが小爆発を起こすので絶対に見逃さないこと。



中央のコアの小爆発が段階の変化を教えてくれる。絶対見逃すな。

ブラックハート 攻撃一覧

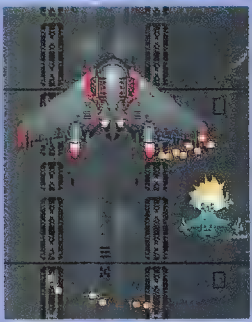
①ホーミングミサイル
②3WAY→4WAY→5WAYの順に撃つ弾
③狙ってくる5WAYデュアル弾
④狙ってくる6WAYデュアル弾
⑤下に撃つ5WAYデュアル弾
⑥下に撃つ6WAYデュアル弾
⑦デュアル弾4連射
⑧4WAY2種類or5WAY2種類
⑨らせん状丸弾
⑩バックファイヤー
⑪連射バルカン

※デュアル弾とは2つの弾が連なった弾のこと

第1段階

①or②
↓
①〜⑦（ランダム）
↓
⑪

第1段階は特にこれと言って厳しい攻撃はない。敵の弾は基本的に左右に大きく動いて弾の外側をよけていくようにするといい。従って①〜⑦のランダム攻撃と言っても、どれがきても全く関係ないのだ。

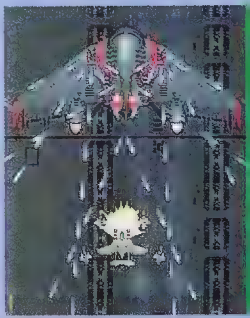


①〜⑦の攻撃は左右に大きく弾の外側を避けるようにしよう。

⑪の連射バルカンは、自機がいた位置を基準に撃ってくる。この時に自機を動かさなければ絶対にくらわないので、いつくるかを覚えてしまえばいい。ただ、あまり横方向に位置しているとやや間隔が狭いので、できれば正面にいるほうがいい。

また、左右の翼は破壊可能だが、発狂するのでやめておこう。

連射バルカン①



できるだけ正面で受けよう。動かなければ当たらない。

第2段階

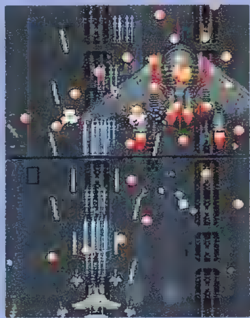
⑩
↓
⑨
↓
⑨

第2段階の攻撃は⑩と⑨だけだ。⑩のバックファイヤーは、真下にきてそのまま真上に戻っていくだけである。できれば間に入ってダメージを与えていきたい。一番下にいれば間に入っていても死なないぞ。

問題は⑨の攻撃。これはボスの正面より少しずれた位置でよけていくといい。弾を避ける時は止まってよけるよりも、左右に動いて間を抜けていくほうが圧倒的によけやすいぞ。



バックファイヤーは真正面の一番下にいてひたすら撃ち込むのだ。



この弾は動きつつ避けるといい。左右に動いて切り抜けろ。

第3段階

②〜⑧（ランダム）
↓
⑪
↓
①or②
↓
⑪
↓
⑩移動
↓
②〜⑧（ランダム）

大問題は連射バルカンのワインダーであろう。これは自機が画面中央から見て右なら左へ、左なら右へワインダーするようになっている。ワインダーをよける時は、ボスからあまり離れると追いつかないので、写真ぐらいの距離をとってよけていこう。ワインダーのする方向と、1回のワインダーの止まる距離を覚えて少しずつ動けばいい。あとは慣れるだけ。

バックファイヤーは左右移動も入るので、ボスの正面に入らずに逃げたほうがいい。

その他の攻撃は、ボスの周囲を回るようにしてよけるといい。この後に速射バルカンがくるので小さく回って正面に戻ってこよう。

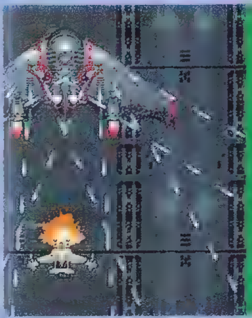


第3段階のバックファイヤーや左右移動も加わるので外側に逃げるのが無難。



その他の攻撃はボスのまわりを回ってしまうと楽。小さく回ろう。

連射バルカン②



まずはボスの正面近くで誘う。すぐにワインダーする方向を見極めろ!!



だいたいこれぐらい動くと1回目のワインダーが終わる。2回目に備えろ!!

攻略 初顔合わせは超簡単
バシネット

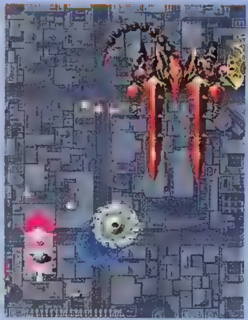
段階が変化すると合体するが、それでも弱いので楽勝だね。

第1段階

第1段階は尻尾から3WAYの丸弾（小）をポロポロと吐きつつ両肩からの攻撃を主体としている。

両肩からはまず真下に出すスプレッド弾がくる。左右に大きく逃げつつ弾の間隔を見て肩を壊そう。

肩を壊すと次は両肩にのこぎりが装着される。のこぎりは自分を狙ってくるので、大きく避けよう。片側を速攻で破壊すると楽だぞ。

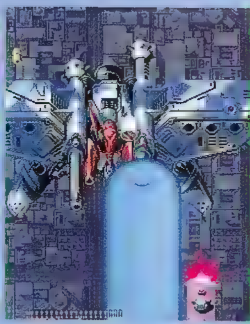


のこぎりは戻ってくるのでできるだけ破壊しておきたい。

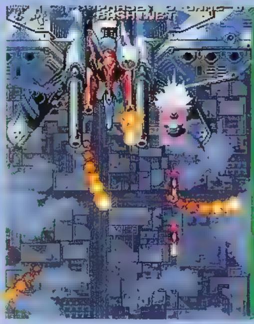
第2段階

第2段階は、左の写真の攻撃がランダムで1つきて、その次に左右から壊せるミサイルがくる。この繰り返しである。

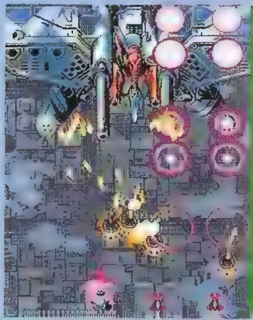
レーザー攻撃はボスが下までくるのですぐにわかる。左右に大きく逃げよう。火炎弾は右の主砲のファンが回ったらくる。写真の位置が安全地帯だ。ビット攻撃は右から少しずつ動いて本体からの広角弾をよけていけばいい。



レーザー攻撃



火炎弾攻撃



ビット攻撃

攻略 2度目は強敵
バシネットMK-Ⅱ

再度登場したバシネット。かなり手強くなったのでボンバーが欲しいところ。

バシネットMK-Ⅱは、左右の腕による攻撃が非常によけづらく、ボンバーが欲しい場面が多い。両肩の爪を破壊するまでキツイ戦いとなるのだ。

しかも、ダメージを与えられるのは腕が左右に開く時だけで、貫通弾がない時はタイムオーバーで逃げられてしまうこともある非常に厄介な相手である。従って貫通弾のキャラできてなおかつボンバーを必ず持ってくるのをすすめる。

腕を理解しよう

バシネットMK-Ⅱの攻撃は左右の腕に集約されていると言ってもいいだろう。

腕は左右で独立していると考えるといい。その構成は、肩、手、肩のつけ根、肩パッドに分類される。

肩からは爪が出てきて緑のリングレーザーを出してくる。手からはナパーム弾だ。

爪を破壊すると、右肩ならつけ根から通常弾、左肩ならつけ根から壊せるミサイルを大量に出してくる。

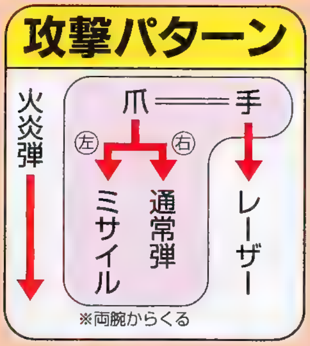
両肩の爪を破壊すると手のナパーム弾もこなくなり、頭からレーザーを出してくるようになる。

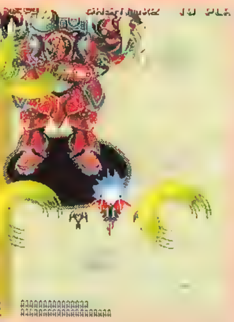
両肩を破壊するまでは左右の攻撃は続く。例えばリングレーザーとナパーム弾とか、ナパーム弾と通常弾といった具合に混合する時もあるわけだ。

キツイのはリングレーザーとナパーム弾なので、できるだけ早く両肩の爪を破壊していきたい。

火炎弾は基本的にスタートから一定時間たつと選択肢に加わるようだ。たいていは火炎弾のみなのであるが、肩の爪を残しておくとこれと混合攻撃となるので注意したい。肩パッドを破壊すると常に火炎弾を発射し続けるので注意。

バシネットMK-Ⅱ攻撃各種





曲線を描きつつホーミングしてくる。気合でよけるかボム重視の2択。



自機を狙って1度停止し再び狙って飛んでくる。左右に大きくよけろ!!



ミサイル&通常弾



正面ちょいずれが安全地帯。しかも撃ち込みチャンスでもある。



左か右のボスのいないほうに大きく逃げてしまおう。

攻略 苦無のライン合わせが重要

ツムジマル

攻撃方法は単純ながらも、そのメインとなる攻撃が非常に避けにくいツムジマル。ぜひともノーボムで倒せるようになろう。

ツムジマルの攻撃方法は至って単純。4種あるランダム攻撃と、中央での回転苦無攻撃が交互に繰り返される。重要なのはランダム攻撃よりも苦無の対処法。

苦無は魔法大作戦のときと基本的に同じ撃ち方をしてくる。真っ正面には3回に1回しか来ないので、2回正面→1回ずれる→…という方法でかわすことができる。

とはいえこの方法も万能ではない。正面にいつ来るか、ということまでは決まっていないのだ。そこで安全地帯を使うことをオススメする。

回転苦無の安地はツムジマルの正面から少し右にずれた位置。自機の正面がちょうどツムジマルの左肩の端にくるよう合わせよう。ショットを撃ちながら合わせるとやりやすい。

ランダム攻撃は各攻撃ごとに対処法を覚えてしまおう。

ツムジマルのランダム攻撃

① 突進ザコ出し
② 手裏剣
③ 機雷置き
④ 火柱

ツムジマルの攻撃パターン

ランダム攻撃 → 回転苦無攻撃
※くり返し

①のザコは撃っていれば問題ないはず。アイテムを出すので勲章を逃さないよう注意。

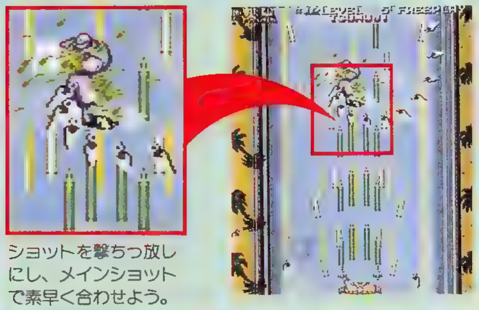
②の手裏剣は動いていれば当たらないが、切り返すときに気をつけよう。撃ち終わったらすぐに切り返す、これがコツだ。

③の機雷はほうっておくと広角弾になるのでとにかく急いで全滅させることを意識しよう。

問題は④の火柱。ランク、機体にもよるが目視して避けるのはまず無理。前兆として小さくジャンプするので、これを見たらすぐに右上(左上)に移動し、火柱の安地である。ツムジマルの真横くらいの高さまで上がろう。

ランダム攻撃は個々の対処法よりも、どれがきたかを素早く見極めることが重要だ。②と④が反応しにくいので、ランダム攻撃時はこの2つを想定して動こう。

回転苦無の安地



回転苦無は正面ちょいずれが安地。ツムジマルの左肩にライン合わせ。

ショットを撃ちっ放しにし、メインショットで素早く合わせよう。

この攻撃に注意!!



手裏剣は結構早い。動きを止めず、かつ止んだらすぐに切り返そう。



火柱は急いで安地に退避。前兆の見極めが超重要だ。

攻略 ランダム攻撃の終わり際に注意

ハヤテマル

厳しい攻撃もあるが、全体的にツムジマルよりも対処しやすいボスだ。

ハヤテマルの攻撃方法もランダム攻撃と特定の攻撃のループ、という形になっている。

1回おきに必ず来るのが画面両端に炎を走らせる攻撃で、画面中央にいれば当たることはない。

ランダム攻撃は全4種。

①のザコは、広角の手裏剣を撃ってくる。これは必ず自機を狙っているので、小さく動いてやればかわすことができる。

②は大きめの広角手裏剣。ランクによって4WAYから6WAYくらいまで変わる。弾は遅めなので目で見てかわせる。

③の火龍が少し厄介。自機をホーミングする赤い龍(犬?)を次々と出してくる。この攻撃の終わり際がファイアウォールと少し重なるため、遅い機体はボンバーを使うのが無難。

④は2人に分身し、ツムジマルのように全方位に苦無をばらまく攻撃。苦無のスピードは遅いが2カ所からくるためこれも避けにくい。危なくなったらすぐにボンバーを使おう。ボンバーを使えば1体(分身)はすぐに倒せるので初めから使う覚悟で臨んでもいい。

疾風魔法ではこの上なく厳しいボスだったハヤテマルだが、このゲームではツムジマルも含め、全体的に柔らかくなっているのが救い。大体ランダム攻撃3回目くらいで倒せるはずだ。

ハヤテマルのランダム攻撃

① 手裏剣ザコ出し
② 広角大手裏剣
③ 火龍
④ 分身回転苦無

ハヤテマルの攻撃パターン

ファイアウォール → ランダム攻撃
※くり返し



目で見てかわせる攻撃が多いのでツムジマルよりも楽なボス。



君は水温を気にしてる？

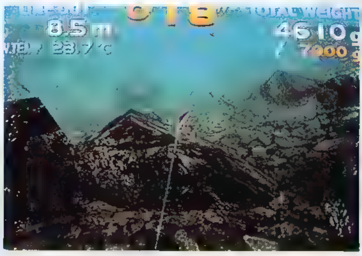
前回に引き続き、ステージを徹底紹介。ポイント別にしっかりフォロー。

担当：神保町バサーズ

GetBass™
SEGA BASS FISHING.



ポイントA

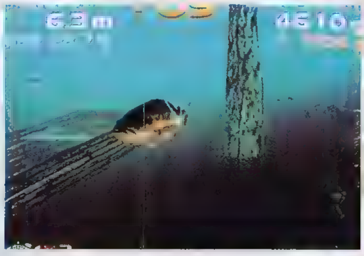


一番右端にあるこのポイントは、ちょうど岸がくびれていて、いかにもバスがいそうな雰囲気をただよわせる。

右には小型のボートがあり、そのすぐ横の水中には、ブロックのような障害物がある。この辺りを中心に狙っていくのがベターだが、意外にも魚影がないことが多く、ルアーを投げ込んでもバスが見当たらないことが多い。

水温などの関係で、この辺りにバスがいることは少ないが、もし魚影が見えたら、狙ってみるのもいいだろう。

ポイントB

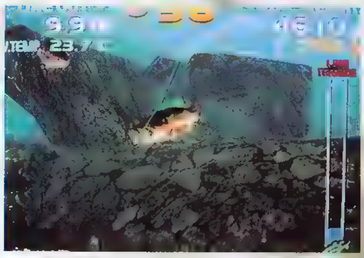


中央よりも右側にあるこのポイントは、多少開けた場所になっていて、障害物がやや少なめ。

ルアーを投げ込む、岸の辺りは、浅くなっていて、だんだんと水深が深くなってくる。リールを巻いていくと、ちょうど自分と岸を結んだ中央辺りに、枯れ木が沈んでいるのがわかる。

ここを狙うならば、キャストするときに、枯れ木を目印にして投げると、枯れ木の下をルアーが通るようになる。

ポイントC



ほぼ中央にある岩をターゲットにしたポイント。この岩の辺りには、数多くのバスが生息しているので、狙わない手はない。

この岩場を攻めるときには、岩の中央と、岩の左側を攻めるのがいい。

岩の中央にルアーを投げ込むと、いきなり深いポイントになっているので、ルアーを沈ませてやる必要がある。

左側のポイントは多少浅くなっているので、こちら側を狙うときは「シャロー・クランク」などで攻めるのがいい。

CAPE



水温DATA
朝:19℃くらい
昼:22℃くらい
夕:21℃くらい

CAPE(岬)について

湖の岸を攻める形になるこのステージは、他のステージと比べると水深が深いことが目につく。

場所によって多少異なるが、全体的に見ても深いところが多くなっている。

全体のポイントは、中央から左側にかけて障害物が非常に多く、バスの魚影も濃い。このステージで注意したいのが、キャストするポイントが遠いということ。

自分の乗っているボートの位置から、10メートルくらいルアーを飛ばすので、巻き取るのも時間がかかるし、ヒットしても、バスを取り込むまでに非常に時間がかかる。

時間内に決められたグラム以上のバスを釣り上げなくてはならないので、初めにキャストするポイントには十分に注意しなくてはならない。

このステージが2面だった場合、1分以内に7000グラム以上釣り上げるのは至難の業なので、一投目でバスがヒットしないという状況だけは、なるべく避けたい。

1コインクリアを目指すならば、このステージから始めて、タイムが多いうちに早めにクリアするのがいいだろう。

オススメのルアー

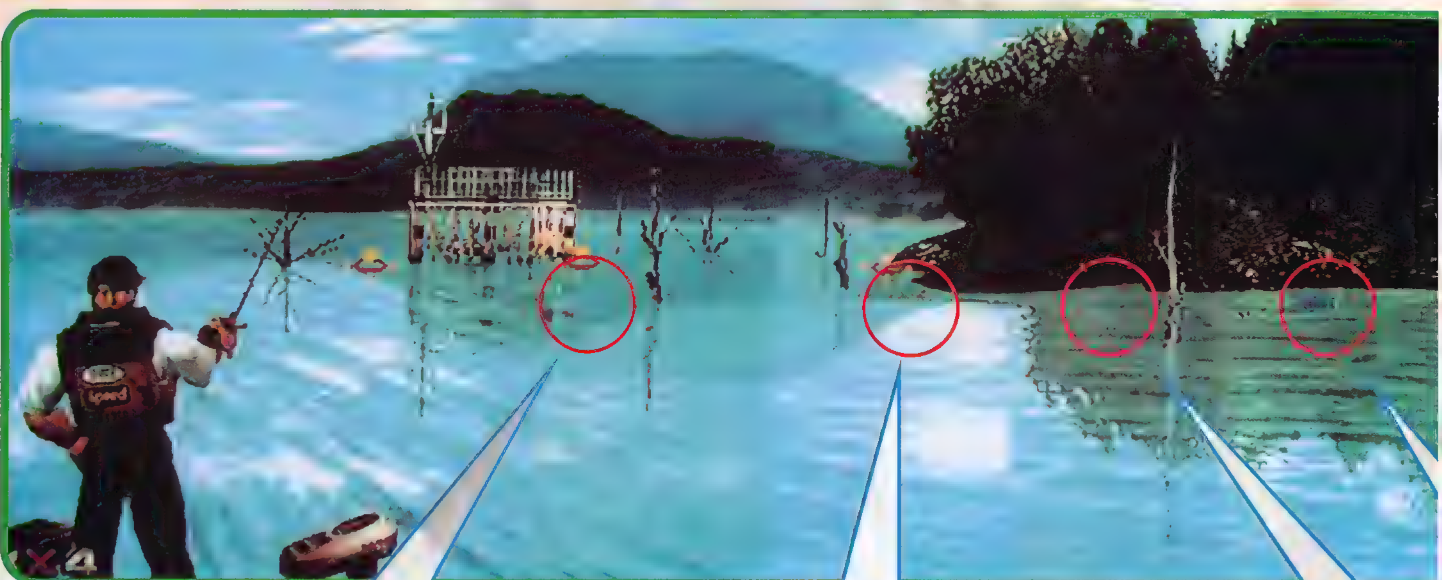


何しろ水深が深いのでルアーが沈まないことには始まらない。

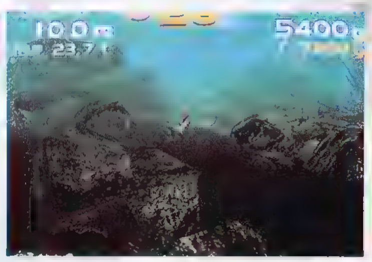
沈むルアーと言えば、やはり「ディープ・クランク」が望ましい。

リールを巻くことで沈むこのルアーで、深い場所にいるバスも狙うことができる。

他にも、比較的沈むルアーである「シャロー・クランク」や「スピナー・ベイト」などが、使いやすい。



ポイントD



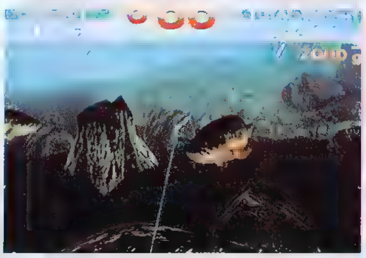
中央のくぼみの少し左にあるポイントで、岸側から、木の枝が大きく茂っているのが特徴だ。

ここは、木の枝がちょうど水面を覆い隠していて陰になっているので、バスを狙うには絶好のポイントなのだ。

ここにルアーを投げるときには、キャストグラフィックがサイドスローになるので、木の下までルアーを投げ込むことができる。

しかし、投げ込む距離が非常に遠いため、リールを巻くのに時間がかかるのが難点だ。

ポイントE



左の岸の切れ目を狙ったポイント。

このあたりのポイントは、他の場所よりも多少浅くなっていて、障害物が非常に多い。このポイント一点だけでなく、この辺り全体のポイントは大体同じ条件になっているので、非常に魚影が濃くなっている。

水中にある障害物は枯れ木や大きな石が多く、どれもバスが好みそうな場所なので、この辺りにキャストすればまず間違いなくバスがヒットするだろう。

ポイントF



左にある鉄格子の下を狙ったポイント。

まさに絵にかいたようなポイントで、バスの魚影も濃い。本当のバス釣りならば、ルアーが鉄格子に引っ掛かる心配があるのだが、それは全く気にせずキャストしてやろう。

岸から離れたポイントなので、ルアーを投げ込んだ瞬間から、いきなり深い。

また、このポイントはバスが深い場所にいることが多いので、深場を狙える「ディープ・クランク」をチョイスすることを忘れてはいけない。

ためになるスペシャルルアー講座

混沌好評連載　2回目はスペシャルルアー超特集だ。

ゲットバスには6種のデフォルトルアーのほかに、ある条件で手に入る「スペシャルルアー」が存在する。

スペシャルルアーは全部で3種類。その名に恥じぬ食いのよさを誇り、これを使えば大物が食いつく確率は格段に上がる。

で、肝心の入手条件だが、実はそんなに難しいことではない。4匹釣るごとにランダムでどれかが1つ、必ず手に入るようになっている。12匹釣ればすべてのスペシャルルアーが使えるというわけだ。

スペシャルルアーが早めに欲しければ、残タイムの多い1面で数を稼いでおこう。

普通にプレイしていても1つ2つは手に入るはず。ゲットしたら即使ってみよう。



ポッパーを入手した！早速使ってみよう。

ポッパー





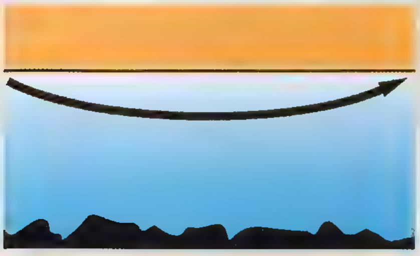
ポッパーはトップウオータープラグの一種で「リップがない」特徴的なルアーだが、顔に当たる部分が斜めに切り取られており、これがリップとほぼ同じ働きをしている。

ジッターバッグなど一部のプラグを除き、大抵のプラグのリップは下向きに付いていて、引けば沈む動きをする。しかしポッパーは引けば引くほど浮くようなっていて、これが水面を跳ねる小魚の動きを演出するのだ。

また小刻みに竿を引くことでルアーのテールが沈み、このときに発する音も魚を誘う効果がある。ポッパーはロッドアクションが重要なルアーといえる。

サスペンドミノー





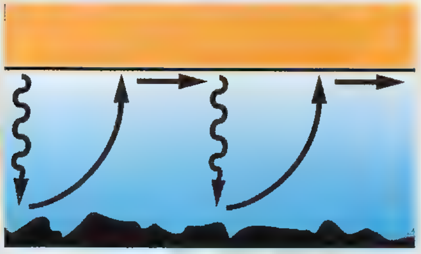
小魚の形をした細長いプラグで、デフォルトルアーにある、中級者用の「ミノー」の一種。動きやロッドアクションのコツもミノーとほぼ同じである。

サスペンドミノーは引けば緩やかに沈み、リールを巻くのを止めるとその場に停止する。サスペンドという言葉には「宙に浮く、浮遊する、一時中止する」といった意味があり、漂うようなこのルアーの動きが名前の由来になっている。

左右の揺れは大きいが、上下の動きは激しくない。またあまり潜らないので表層から中層を狙うのに向いている。引くときはゆっくりと。

バズベイト





複数のルアーを組み合わせたコンビネーションルアーの一種で、初心者用のスピナーベイトなどもこれに当たる。

針金の先についた金属板が回転し、水中で大きな音を発するのが特徴。

このルアー自体は結構重く、巻かなければ沈んでいくが、リールを巻くと浮上する。基本的には沈めて巻き、再び沈めて巻く…といった動作を繰り返すことになる。

ただスピナーベイトと違うのは、表層近くで引くことで、水面でパチャパチャと動かすことができること。その点でスピナーベイトよりも少しテクニカルなルアーといえるだろう。

スピナー－SPINNER－



さてさて本題を忘るることなかれ。前号でこれからルアーを1種ずつ紹介していく、といったのを覚えておいでだろうか。そんなわけで第2回はスピナーだ。

スピナーはボディについた金属板（ブレード）が水圧で回転し、その動き、音、光や気泡などで魚を誘うルアー。

ブレードやボディの大きさ、重さで水中での動きも変わってくるが、回転するブレードが付いたものであれば基本的にスピナーである。

スピナーはコンビネーションルアーが多いのも特徴で、ゲットバスにもスピナーベイトなどがある。

対象魚はブラックバスの他、ニジマスやイワナなど、主に渓流の魚に非常に効果がある。


これはブレードに穴の開いたバイブラダックと呼ばれるタイプ。

バサ兄いのフィッシング究極大全＃4　赤虫と大根の関係

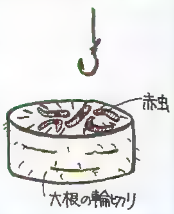


釣りといやあ赤虫。赤虫ってのはなんとかかっつー蚊の幼虫で真っ赤っかの1㎝くらいのミミズみたいなヤツで、川釣りで餌に使う虫だ。濡れた新聞紙にくるんで1掴み200円くらいで売ってるよな。

俺も昔はフナだクチボソだと小魚を追ってたころにゃあ何かとお世話になった赤虫だが、非常に解せねえことがあった。釣りっ子だった俺は、よく釣り入門やら仕掛けの本だとかを買ったりしていたが、それらに「赤虫の付け方」みたいな記述があって、なぜか必ず「大根の輪切りに乗せて付けるとよい」みたいな表現がなされていたんだな。

赤虫が小さくて滑るため針につけにくいので、それを克服するための先達の知恵なんだろうが、なぜ湿らせたガーゼやティッシュではダメなのか？子供心に疑問に思ったものさ。大根と包丁を持参するのが面倒だったこともあるが、少なくとも俺の周りにはそんなヤツぁいなかったぞ。

次回は「サシの付け方入門」を予定しているぞ。





至高の職人芸に超感服!

神経質なほど作り込まれたゲーム性、驚くほど表情豊かなキャラクター。あの名作「メタルスラッグ」の続編がついに発売!

担当：MVP



マルコ・ロッシ

MARCO ROSSI

イタリア系のアメリカ人で、州立の工業部のハイスクールを経て、士官学校の特殊技術専門学校に進む。卒業後は特殊部隊ペルグリン・ファルコンズ（通称PF隊）の一員となった。過酷な訓練で知られる同隊でメキメキと頭角を現し、中尉としてリーダーを務めた。

モーデン元帥のクーデターでは散り散りになった正規軍兵士をかきあつめてPF隊を再結成。レジデンス軍のリーダーとして自ら最前線に立ち、勇敢に戦い続けた。親友ターマとのコンビでモーデンを葬り、世界に平和をもたらす殊勲者となった。この功績で現在少佐にまで昇進している。

おおむね温厚な性格であるが、友人や同僚を奪ったモーデン元帥に対しては激しい怒りをあらわにする。特殊部隊の腕利きエージェントだが趣味はコンピューターというインテリ。遊びで作ったウイルスのプログラムが、誤って軍の中枢コンピューターに侵入。幾重ものセキュリティを破って最下層まで感染し、核ミサイルを発射しかけるという事件が起きたが、これは一生語られることのない彼の秘密である。



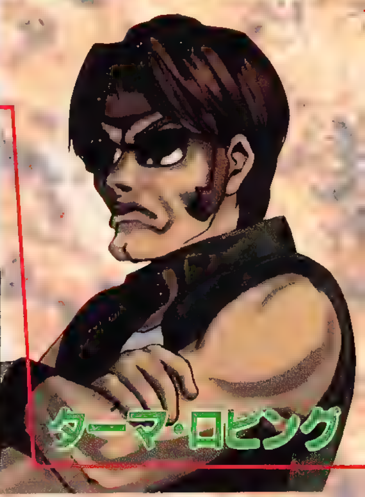
エリ・カサモト

ERI KASAMOTO

孤児で、教会の前に捨てられていた。名前は紙に書いて持たされていたらしい。

物心が付く頃には教会を飛び出してしまう。以来補導歴は数知れず、ボーイッシュでサバサバした性格と抜群の格闘センスで、たちまちストリートキッズのリーダーとなる。その戦闘能力に目を付けた正規軍情報部が彼女をスカウト。スパイとしての英才教育を受けた一流エージェントとして、数々の任務をこなしていった。しかし暗殺、謀略などあまりにも後味の悪い任務の連続に嫌気がさした彼女は、特殊工作部隊スパローズへ転属を志願。通常なら一顧だにされないところを、それまでの功績と優秀な能力を考慮され、特別に認められた。

以後スパローズでは爆発物取り扱いのスペシャリストとして活躍。メンフィスの爆弾娘と異名をとった。



ターマ・ロビング

TARMA ROVING

優秀な軍人を父に持つ彼は、ジュニアハイスクールを卒業後、直ちに軍の特殊戦術戦闘員養成所に入る。20歳の時の大統領救出を機に正規軍PF隊に配属。マルコと出会い無二の親友となる。大戦では反攻作戦にマルコが選ばれたことを知って、自らもこれに志願。マルコと共に昇進、大尉となっている。

プライベートでは真面目なマルコをおちょくって遊ぶこともしばしばだが、戦闘員の彼には非常に敬意を払っている。カスタムバイクを趣味にしており、その腕前は職人顔負け。モーデン大戦後は引退してバイク屋を開業するつもりだったが、上司の必死の説得で流れてしまった。



フィオ・ジェルミ

FIO GERMI

イタリアの富豪・ジェルミ家の一人娘。

ジェルミ家は代々軍人の系統で、フィオの父親も当然初子には丈夫な男の子を望んでいた。しかし難産の末に産まれてきた子供は珠のような女の子。しかも母親は、それ以降子供を産めない体になってしまった。

後継者が女性というのは長いジェルミ家の歴史の中でも初めての出来事である。ジェルミ家の当主は軍人であるべし、というしきたりのため、フィオは父親によってうやむやの内に正規軍に入隊させられてしまった。

本来なら重要任務に課されるレベルの兵士ではない。しかし派手な名声を望む父親の工作によりスパローズに編入。事情をよく飲み込めないまま、今回の任務に就かされてしまった。

エリとは正反対の環境で、両親の愛を一身に受けて育ち、おっとりした性格。大学ではカイロプラクティックや鍼灸を学び、将来はスポーツドクターになりたいと考えている。

攻略 第一章 ～黄砂に吹かれて～

MISSION 1

[illegible]中近東で、モーデン軍残党に不吉な動きあり。との情報が手に入った。平凡に見える砂漠の村落。はたしてそこには、モーデン軍の手によって[illegible]された最前線[illegible]いた―。

1面は砂漠をメインとしたステージで、敵はアラブ人がほとんど。難易度的にはもちろん低いので、この面に限ってはどんどん進んでいってもOKだ。

ただ、ところどころにこのゲームの基礎知識的な重要なエッセンスが存在しているので、確実にマスターしておきたい。

アラブ人の襲撃

スタートしてすぐに、地面と足場の上の2カ所に捕虜がいる。足場の上の捕虜は下からジャンプして触れるといい。足場の上から進んでいくと次の地形で少々厄介なことになる。捕虜は2人ともヘヴィマシンガンをくれる。

足場の上から進んでしまうと、自分が上にいるのに敵は地表から放物線をえがくように攻撃してくる。こういう状況ははっきり言って危険。下方向に撃つにはジャンプしなければならず、敵の弾（この面の場合は剣）を避けにくいからだ。

ここではヘヴィマシンガンを取っているので、ジャンプして下撃ちをしながら左右にレバーを振れば下方向に弾をばらまけるからさほど問題はないが、今後は気をつけよう。「なるべく上には行かない」ように心がけるのだ。



メタスラ基本、「上にはいかない」

しゃがめ!! らくだ兵の襲撃

少し進むと2本の大きな木がある。このうち右のほうの上には捕虜が隠れているぞ。すぐ後ろにはらくだに乗った兵士がいる。

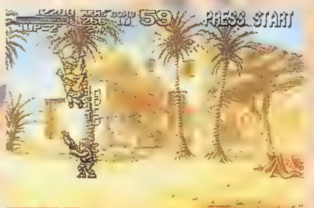
こいつは剣でこちらの攻撃をガードするので少々厄介だ。そして奴はらくだからかがみ込んで攻撃してくる。ここはしゃがんで避けつつ撃ち込もう。

しゃがむ時は真下にレバーを入れるのが重要だ。

らくだ兵を越すと足場の上に捕虜と兵士がいる。

上にいる兵士は剣を放物線を描く軌道で投げてくる。ヘヴィマシンガンを右→上にレバーを入れて斜めに撃つか、少し待って兵士が地表に降りて来たところを攻撃するといい。

ここの捕虜はBOMBを持っているぞ。



隠し捕虜発見!

突進兵に注意

次は兵員輸送車がくる。出てくる兵士は剣を構えて突進してくるだけだ。兵員輸送車が堅く、しかも突進兵の盾になっているので、遠くから撃とう。もしくは手榴弾を何発か使って壊してもいい。

兵員輸送車を越すと足場の上に捕虜がいる。兵員輸送車の運転席から飛び乗っていけるぞ。この捕虜はBOMBを持っている。

この後上撃ちをしながら進んでいくとボールの上に百太郎がいるぞ。助けると一緒に攻撃してくれるのだ。

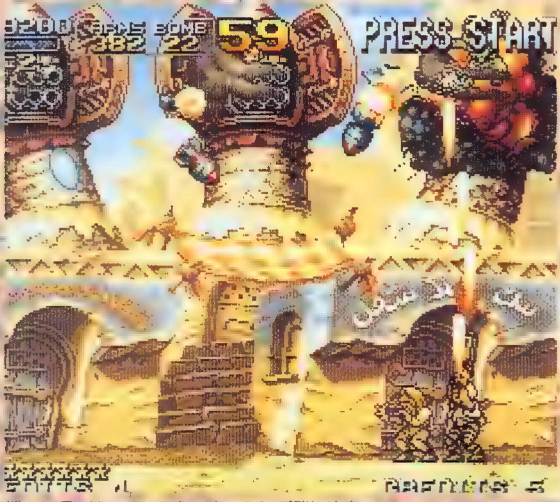


百太郎発見!

中ボス 宮殿砲台

3つの屋根の砲台から壊せるホーミング弾を撃ってくる宮殿砲台。

上撃ちをして端から順に壊していこう。ホーミング弾はヘヴィマシンガンがあるはず



端から順に壊していこう。ホーミング弾に注意。

CAMEL SLUG

中近東に潜行した正規軍工作員が、現地調達できる物資をもって急遽用意したらくだ。キャノン砲こそ装備していないものの、メタルスラッグと同機能のバルカン砲を搭載しており、その砂漠慣れした動きで戦場を駆け抜ける。唯一装甲を持たない乗り物で、むき出し状態で騎乗するので、注意が必要。



MAP



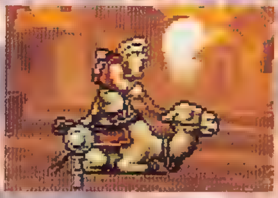
なので、上↓横とレバーを動かしていけば勝手に壊してくれるので楽。特にこれといって注意する相手ではない。

キャメルスラッグに乗れ!!

中ボスを倒して進んでいくとキャメルスラッグがいる。これに乗って基本操作をきっちり覚えておこう。機関砲の砲身の操作が特に重要。

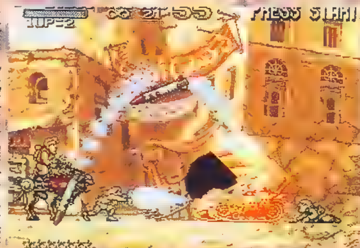


砲身の操作が重要。乗り物に乗ってもジャンプをうまく使え!!


キャメルスラッグの砲身は、レバー下からの回転が理想的だ！

キャメルスラッグに乗って進むと前方に壁が見えてくる。この壁を壊すと中からミサイル戦車が出てくる。こいつのミサイルは放物線を描いてくるので、その射程の外から撃ち込んで倒すといい。

この後、足場と地表から兵士がくる。レバーを前↓斜め前とやりつつガンガン進んでいこう。上からの兵士の剣にはやや注意しておこう。


ミサイル戦車は射程外から攻撃だ。

強襲!!ヘリ部隊

スクロールが止まると上空を5機のヘリ部隊が出現する。左右に動きつつ真下に弾を撃ってくる。

このヘリ部隊は少し見ればわかるが、先頭の赤いヘリしか攻撃してこない。赤いヘリを倒せばいいのだ。

ヘリの出してくる弾は一定間隔なのでさほど問題はない。タイム表示の下あたりで避けると避けやすいはずだ。そして先頭の赤い奴を狙おう。

赤いヘリを倒せば、後ろのヘリは勝手に自滅してくれる。先に壊すと、かえってやっかいだ。


ここらへんでさけつつ先頭の赤いヘリを狙え!!

上撃ち重視で楽勝だね

STAGE1 BOSS

垂直離着陸大型爆撃機

ザ・キーシII

MISSION1のボスは巨大な垂直離着陸大型爆撃機だ。最初は奴の攻撃はなく、左右の翼を伝って降りてくる兵士が相手となる。

上撃ちをひたすらしてジャンプして手榴弾を当てていこう。奴の真下に入り込んで攻撃するのだ。

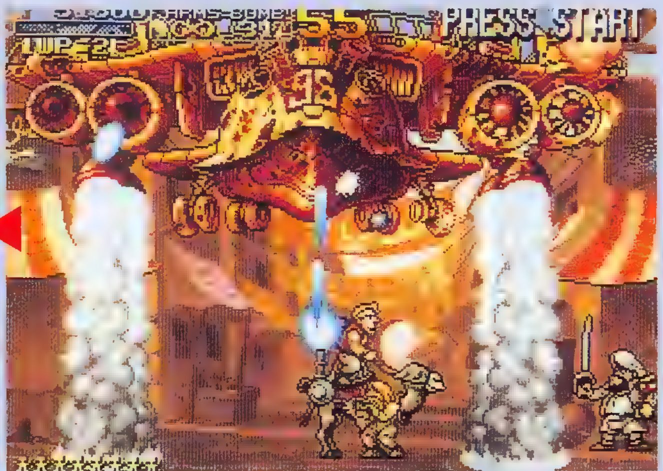
左右から兵士が来た時は兵士をきちんと片付けていくこと。地上に降り立つ前に片付けていくのが理想だ。

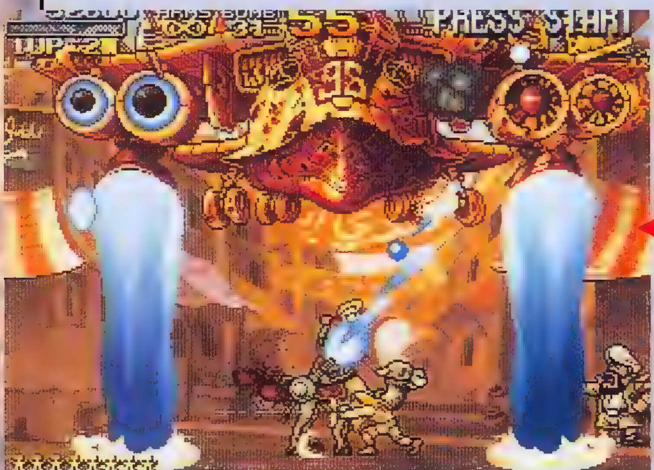
しばらくダメージを与えていくと今度はバーナーモードとなる。

これは左右のエンジンから下に煙を出してきたらくる攻撃だ。煙がきたら注意すればいい。

バーナーはこの煙の前兆の後、同じところがバーナーになる。この時には必ず奴の真下、つまりバーナーとバーナーの間に入ること。バーナーを出しつつ左右に移動するからである。

バーナーと同時にくる翼の上の機銃からの弾にも注意。この弾が最も危険なので、できればキャメルスラッグから降りて座高を低くしたほうがいい。あとはジャンプをうまく駆使してよけていこう。これでこのボスは楽勝だ。


煙がきたら…、


バーナーだ。上からの弾に気を付けよう。

スタート



STAGE 1

メタスラ2のひみつ

[illegible]のほんのさわりを[illegible]しよう

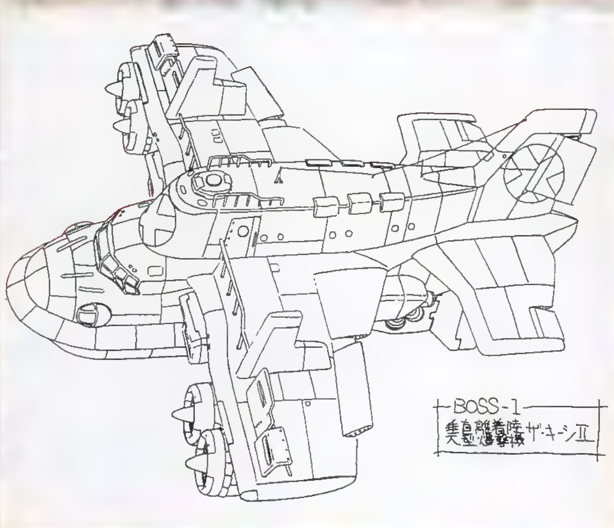
メタスラはキャラ、メカに数百枚の微細な設定書が作られ、そのイメージの実現に全力が投入される。その熱気の一部だけでも感じて下さい。

設定資料&開発者が語る ザ・キーシII

アジラビア砂漠でのモーデン軍の残党が使用していたのがオレワナKP-61ザ・キーシIIで、前回のハイドゥ同様、これも旧ロシチェン軍が払い下げたものを買い取ったものだと思われる。

先代であるKO-42hザ・キーシはタンデムローターの輸送ヘリであったが、この機体は推進機にジェットエンジンを搭載した輸送機であり、多数の兵員と大量の爆弾を運ぶことができる。

大型の機体でありながら、その離着陸の方法として4基のエンジンによる垂直離着陸を採用しており、武装を持たないこの機体を正規軍との戦闘に使用するにあたって、そのジェット噴射を用いて戦った。



開発者より一言

このステージにはキャメルスラッグを出すことが決まっていたので、「初めての人でも気持ちよくバルカン砲を撃ち込めるボス」って感じで考えていたんです。時折ジェット噴射で左右に追いつめられたりしてね。

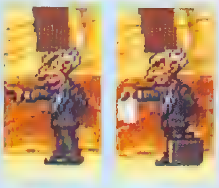
ところがロケテストに出してみたら、ほとんどの人が余裕すぎて、逆に退屈なボスになっていて…。2作目ってことで、みなさんウマくなってたみたいです。

そこでちょっと強化しようということになったので、「おなかから爆弾を落とそう!」と言ったのですが、その時すでにキャラクターがマスターUPしていて、おなかのハッチが開かないのでダメ。ただ難度を上げるだけでなく、何かもう一つ、初心者でも楽しめるゲーム性を求めて検討の結果、バズーカ兵を出すことにしました。

結果として難度が上がってしまったのですが、「弾をよける快感」は出せたのではないかと思っています。いかがでしょうか。

謎の人物名鑑 一面編

メタルスラッグ2には、存在感抜群だが存在理由不明のキャラクターがあちこちにいる。そういうキャラを集めてみた。



謎の日本人

何かの交渉をアジラビア人としている謎の日本人。ただ者でない面構え、特徴のありすぎる行動。後で、また登場する彼は一体、誰?

謎のスーツ姿の人

自ら世界中を飛び回って営業する日本のゲームメーカーのパワフル社長。現地で見かける人間なら大人だろうと子供だろうとお構いなしに営業を始め、没頭するあまり自分の手荷物の管理がおろそかになってしまうが、海外に行く時はあまり現金は持ち歩いていないので安心だ。

開発者より一言

初めは全ステージに登場して、行く先々の国の民族衣装を身につけているという設定だったのですが…。

でも現在のどこに行っても背広姿というのも日本人っぽくて良いのかもしれませんね。



謎の隊長

ステージ1の至る所に出現し、主人公に敵の兵士をけしかける指揮官らしき人物。このやけに憎めない指揮官は、一体誰ぞ?

アジラビア隊長(アブル・アッパース)

アジラビア革命派の司令官で、倒されても倒されても次々と部隊を指揮して立ちはだかる不屈の闘志の持ち主。そんな彼も、虎の子のザ・キーシIIが撃墜されるに至り、降伏を余儀なくされた。

開発者より一言

開発中には「降伏したふりをして油断させておいて、プレイヤーの背後から攻撃する」、「マルコ達の進撃を阻止できなかったために組織に処刑される」といった演出があり、プログラマーもノリノリで作ったのですが、実際に見たら、そのどちらも突飛すぎて訳が分からず、あえなくボツに。



謎の赤ん坊

飛び交う銃弾をものともせず、生き生きとはい回る(アニメーションパターンがとにかく豊富)。この赤ん坊は、一体何者!?

赤ちゃん

アジラビア隊長、アッパースが戦地に赴く時も一緒につれてきていた赤ちゃん。父親ゆずりの不屈の精神と頑丈な体で、戦火うずまく砂漠の街でたくましく生きていく。

開発者より一言

最初は家が壊れたらその中から赤ちゃんが這い出してきて、プレイヤーがさわると抱き上げアクションがあり、次いでお母さんが返してもらいにくる…というアクションを考えていたのですが…。

スタッフの中にも「助けたい」という意見が多く、アイテムとして取れるようにすることもできたのですが、得点になるのもなんだかな、と思ったので現在のようになっています。(企画担当:みいはあ)

METAL-SLUG（鋼鉄なめくじ）とは何か!?

企画段階では主役だったメタルスラッグ。ここでは、前作から引き続き登場しているこの戦車を紹介しよう。

2060年のモーデン元帥のクーデターによって一時撤退を余儀なくされた正規軍が地下組織となって極秘裏に開発した車体・メタルスラッグ。

乗員を一名と設定し、車体の大きさも極限と言えるレベルまでコンパクトに設計されている。これは、戦車が普遍的にかかえる乗務員の死角を極力狭めることを重んじた結果である。

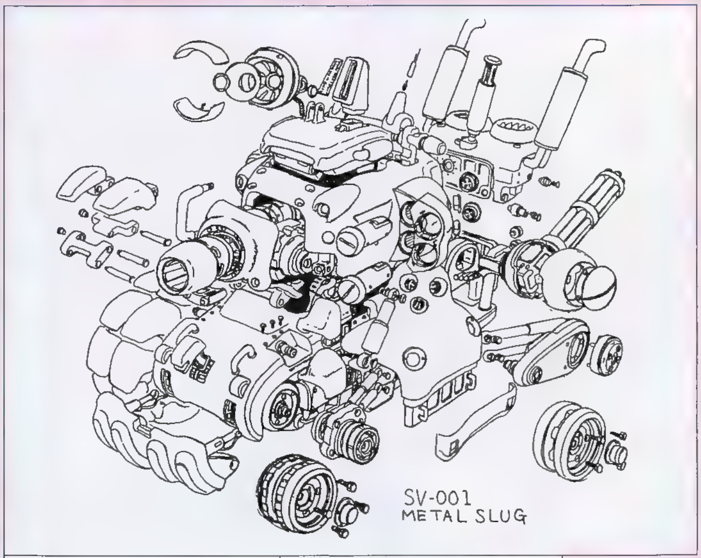
車体装甲はスナップブロック構造を基本としているが、充填材に劣化ウラン、セラミック、強化プラスチックなどを場所によって使い分け、重量的にもシェイプされている。

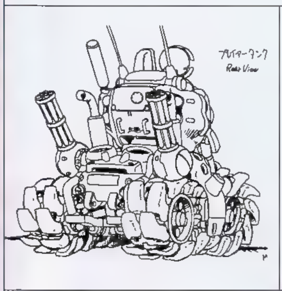
このように徹底的に小型・軽量化を目指して設計されているため、その武装も戦車というよりは、どちらかというと騎兵戦闘車といった趣で、短射程のキャノン砲を主武装とし、車体後部に搭載された八重洲島技研工業製のバルカン砲は歩兵との近接戦闘時に威力を発揮する。

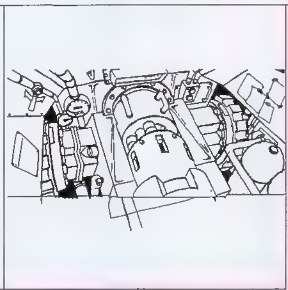
駆動系には、小型で大出力の超伝導ティーゼルタービンのジェネレータを持ち、その軽量な車体とあいまって目をみはる運動性を実現しており、また、油圧式のトーションバーによって主砲塔を地表付近まで引き下げることで、敵弾に対する回避能力を高めている。

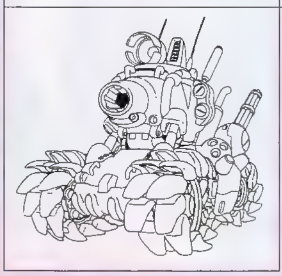
2028年に8両製造されていた試作機が反逆軍の手に渡り、正規軍PF隊の出動によって奪還された出来事はまだ記憶に新しいが、大威力のバルカン砲の取り付け基部に問題があり、戦闘中のわずかな衝撃でバルカンユニットが脱落する事故が頻発したという事実が伝えられている。

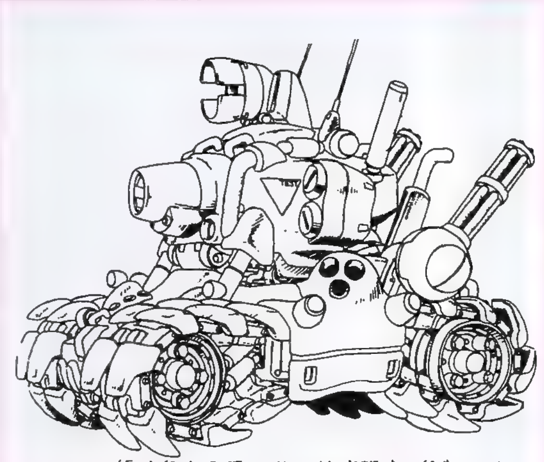
今回は、主砲の換装により通常弾に加えて徹甲弾も撃てるようになり、機動性はさらに向上している。











（「メタルスラッグ」公式設定／ジューンブライド年鑑2029年度版より抜粋）

次号攻略 STAGE2「悲しみモニュメント」

砂漠の先には古代遺跡が実在した。遺跡の番人(?)が目の前に立ちふさがる!!







リセットボタンでやる気倍増！

RAIDEN FIGHTERS 2

OPERATION HELL DIVE



今回は4面と5面の攻略。もちろん隠しボーナスもあるぞ。

担当：GED

「捨てゲーボタン」搭載！

某同人誌で「捨てゲーボタン」として紹介されたこともあるので知っている人もいると思うが、じつはライデンファイターズ2にはソフトウェアリセット機能がある。「捨てゲーのためのリセットスイッチ」と考えてしまうと聞こえは悪いが、「リセットによる難度の初期化」ができるメリットは非常に大きい。

難度初期化の意味が分からない人のために一応説明しておこう。本作品（前作もだが）は「電源投入後は、電源を切るまで難度が上昇していく」しくみになっているが、プレイ前に毎回電源を落とせば難度が下がった状態から始められるし、毎回同じ難度でプレイできるのでパターンも安定する。

結果、これを知っているプレイヤーは当然のように電源を切りまくるわけだが、あまり頻繁に電源を切っていると基板に負担がかかるので故障の原因となってしまう。そこで、負荷をかけずに難度を下げられるリセットボタンの出番となるわけだ。

ただ、「上下左右ボタンの作成」が必要なので、気軽に店員さんに頼みづらいというのが難点。

〈ソフトウェアリセット〉

①1P側の上下左右ボタンを作成する（これがリセットボタン）。

②リセットボタンを2秒以上押し続けると、ソフトウェアリセットがかかる。

＊基板に負担をかけずに電源を切るのと同じ効果が得られる。

ステージ4（高空）「隠しボーナス」一覧

●大型爆撃機の共通砲塔を同時破壊すると10万点。



●大型爆撃機のプロペラをすべて壊すと機体が大爆発する。このとき、壊したパーツから勲章が出現する。



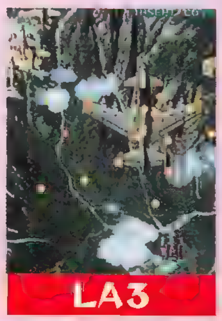
すべてのプロペラを壊すとこんなに勲章が！

●大型爆撃機（8機）をすべて全体爆発させると、ボス前のMA3 6機が得点フェアリーに変わる。得点フェアリーは1匹につき10万点。通常のフェアリーと違ってボムは出さないので、さっさと取ってしまおう。



ボス前のMA3が得点フェアリーに！

●LA3を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。（5000→5万点）



●MA3を弾を撃つ前に壊すとクイックショット。（1000点→1万点）



●LA2を逃げるときに破壊するとフェアリー出現。



●ボスの前方機銃を同時破壊すると10万点。



ステージ4（高空）攻略

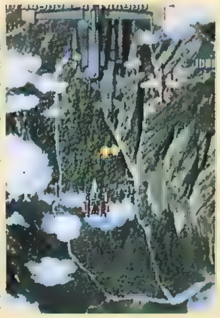
見づらい弾が見えるようになれば一気に難度が下がる。意識改革が大切だ。

エッ!? 何に当たったの!?

なんといってもこの面の最大の難点は「弾が見づらい」ということ。慣れてしまえば決して難度の高い面ではないのだが、高速スクロールする背景の雲に紛れ、白っぽい速弾が飛んでくるのでかなり見づらくなっているのだ。

対処法としては、白っぽい速弾を撃つ敵や砲台を覚え、あらかじめ見づらい弾を撃たれることを意識しつつプレイするしかない。普通の敵弾（オレンジ色の小さなつぶ）や敵機に目を奪われていると危険だぞ。

こいつらに注意



大型爆撃機の尾翼に付いている砲塔に注意!プロペラを破壊する前に、まずはこいつを片づけよう。



MA3を見たら警戒せよ!すれ違いざまに撃ってくるぞ!

プロペラ壊して大爆発!

スタートしたら、右、左の順にザコ編隊が出現するので、それぞれ画面端に行って撃たれる前に倒してしまおう。左のザコ編隊を撃っているときにちょうど1機目の大型爆撃機の尾翼砲塔が破壊できるはず。大型爆撃機は、尾翼の砲塔さえ壊してしまえば怖くない。

大型爆撃機のパーツは基本的に、

・プロペラ×6
・尾翼の砲塔×1
・主翼両端の砲塔×2
・胴体の共通砲塔×2
・機首の開閉砲塔×2

で構成されていて、すべてのプロペラを壊せば機体全体が爆発し、その他の砲塔もすべて誘爆させることができるので、とりあえずクリアだけを目指すなら、さっさとプロペラを壊してしまうといい。

ただ、全体爆発させる前に各部の砲塔を壊しておけば、それだけ多くの勲章を出現させることができるので、スコアを稼ぐならなるべく多くのパーツを破壊しておくことが大切だ。共通砲塔の同時破壊を狙うなら、尾翼砲塔を壊した後にショットを撃ち止め、上の砲塔が見えそうになったあたりから下の砲塔に撃ち込み始めること。

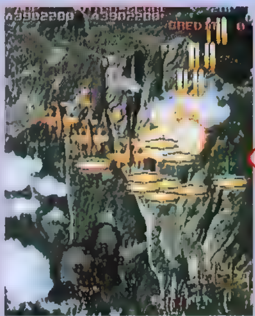
大型爆撃機で勲章を稼ごう



胴体の共通砲塔を同時破壊してからプロペラを撃ちに行く。



プロペラをすべて破壊する前に、機首の開閉砲台や主翼の先の砲台も壊しておこう。



すると、ただプロペラを破壊するより多くの勲章が出現する。

1機目の大型爆撃機のあとにLA3（中型機）が出現するが、これは出現と同時に撃ち込めば簡単にクイックショットが取れる。

しばらくザコと大型爆撃機が続き、3機目の大型爆撃機のあとにもLA3が出現する。これも同様に出現と同時に撃ち込み、クイックショットで破壊する。

この直後にMA3群が高速で突っ込んでくるが、耐久力は低いので体当たりは怖くない。クイックショット狙いで片っ端から破壊していこう。ただ、上の写真でも紹介しているように、すれ違いざまに見づらい弾を撃ってくるので、それだけには十分注意してほしい。

安定派ならクイックだが…

その後、しばらくザコと大型爆撃機が続き、8機目を破壊した後に画面左からLA2（中型機）が出現。これはLA3より耐久力が高いが、ちゃんと張り付いて連射すればノーボンバーでクイックが取れる。

稼ぐなら、このLA2を逃げ際に破壊してフェアリー（ボム付き）を取ろう。ただ、フェアリーを回収しつつLA2の弾をかわすのはかなり危険なので、ボムが足りているのであれば無理に狙う必要はない。



逃げ際破壊&フェアリー回収は結構ムズイが、稼ぎボムに困ったら狙うべし。

BOSS ハミングバード

雲海の機影が急浮上し、ボス戦が始まったら、本体正面に張り付いて速攻で前方機銃を破壊してしまおう。前方機銃の破壊直後くらいに多方向弾を連射してくるが、弾間が広いので問題ないだろう。

そして次に速弾の多方向弾3連射がくる。これも同様に中央すぐ脇の隙間に入って撃ち込めばいい。敵弾は自機を正確に狙ってくるので小刻みに「コン、コン」とレバーを入れ、わずかに位置をずらしてやればいいだけだ。

この後、左の写真のような連射弾がくるが、しっかり撃ち込んでいればこれを見ることもなく第2形態に移行するはず。

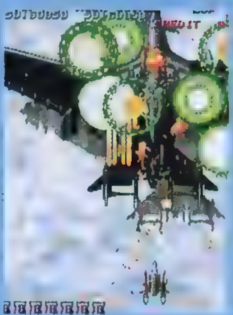


ちょっと狭いが、敵弾の狙いが正確なのでじつは簡単。

第2形態で注意すべきは、左の写真にある遅弾と速弾の複合攻撃。これは、ボスの移動する方向に合わせて正面をキープするように動いてかわすといい。外に大きくかわしてもいいが、早く倒せるぶん前者のほうが楽。



かするならコレ。第1形態で粘って稼ぐのもいい。



正面でも難しくはないが、怖いなら大きく外にかわしてもいいだろう。

ステージ5（海岸）「隠しボーナス」一覧

●スタート直後の岩の間にしばらく止まっているとミクラス出現。



ここでしばらく止まっていると、



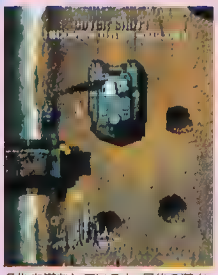
右上の岩にミクラスが。

●潜水艦を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。（5000点→5万点）

●潜水艦から出てくる戦車を潜水艦本体より先に破壊すると、「デストロイドタンクファースト」で3万点。

●すべての潜水艦を「砲塔をすべて壊してから本体を破壊」するとミクラスが出現。



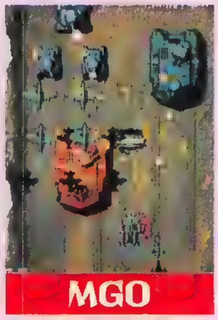


条件を満たしていると、最後の潜水艦のすぐ上にミクラスが上陸。

●LAOを弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。（5000点→5万点）



●MGOを弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。（1万点→10万点）



●MGOの主砲を壊し、しばらく待っているとフェアリー出現。

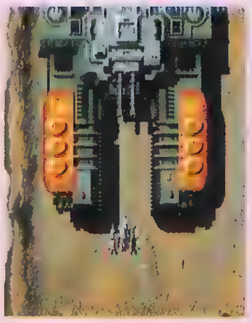
●MGOを同時破壊すると10万点。

●MGOを右、左の順に破壊するとミクラス出現。



右のMGOを先に破壊すると、浜辺にミクラスが上陸。

●ボスの左右砲塔ベースを同時破壊すると10万点。



ボスの砲塔ベースは同時破壊の対象。耐久力が高いので、撃ち込み調整がムズイ。

ステージ5（海岸）攻略

終盤の中型戦車でフェアリーを狙わなきゃ簡単、簡単！

まずはミクラス

開幕は、左上からくるザコ編隊の前にミクラスを出現させるため、スタートと同時にレバーを上に入れ、急いでミクラス地点へ。

ミクラスが出現したら、左上、右上の順にザコ編隊を片づける。ミクラスの勲章の回収は、左右から飛来するザコ編隊と潜水艦の砲塔を破壊してからでいい。

潜水艦（6隻）はすべて、2匹目のミクラスを出現させるために両側の砲塔を先に壊してから本体を破壊しよう。砲塔は耐久力が低いので、クイックショットも簡単に取れるはず。これもすべての潜水艦に対して狙っていこう。



速攻でミクラスを出すが、とりあえず無視。左右のザコ編隊と潜水艦の砲塔の破壊が先だ。



勲章を回収したら、潜水艦の本体を破壊して急いで上へ。



「HIGH」の下で待ちかまえ、出現と同時に撃ち込み、クイックを取る。

最初の潜水艦を破壊したら、すぐに上に行き、LAO（中型機）の出現に備える。出現と同時に撃ち込んで速攻で破壊してしまおう。ショットパワーのあるジャッジで、連射が速ければノーボンバーでクイックが取れる。LAOに撃ち込んでいる最中に右上からザコ編隊が出現するが、こいつらはLAOを破壊してから撃ちに行けばいい。

LAOの後は、ザコに注意しつつ潜水艦（2、3隻目まで）を処理する。2匹目のミクラスを出現させるため、以後の潜水艦も1隻目と同じように「砲塔→本体」の順番で壊していこう。当然、砲塔のクイックも狙っていくので、潜水艦の配置を覚えることも大切。

3隻目の潜水艦を破壊したら、再び中型機に張り付きに行く。これも1機目のLAOと同じ位置で待ちかまえて速攻で破壊する。スレイブが1つ付いているので、1機目より楽にクイックが取れるはずだ。



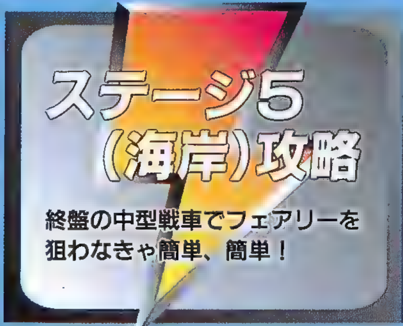
2機目の中型機を破壊したら右へ行き、潜水艦の左側の砲塔を壊す。



いったん左に戻ってザコ編隊を一掃したら、急いで画面右端へ。

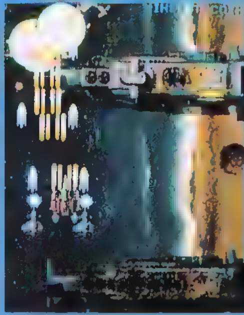


砲塔に弾を撃たれないように画面右端に張り付いて潜水艦の右側の砲塔を破壊。



LAOを破壊したらすぐに右へ行き、4隻目潜水艦の左側の砲塔を壊してから左のザコを撃ちに行こう。ザコを一掃したら画面右端に張り付き、残った右側の砲塔を破壊する。

5、6隻目はタンクファースト狙い


5隻目の砲塔を破壊したら、右上、左上の順にザコ編隊を撃つ。このときに本体を破壊してしまわないように注意。


5隻目の潜水艦から戦車が出てきたら、すかさず撃ってタンクファーストをゲット！ その後、6隻目の砲塔を破壊してから5隻目の本体を破壊する。


画面右端付近の戦車を撃った後、6隻目から出てくる戦車を撃つ。このとき、軽くMGOにも撃ち込んでおこう。そして、6隻目の潜水艦を破壊すればミクラスが出現

5、6隻目は、本体を壊さずにザコ戦車が出てくるのを待ち、タンクファーストボーナスを狙う。このへんは左上の連続で説明しているので、そちらを参照してほしい。

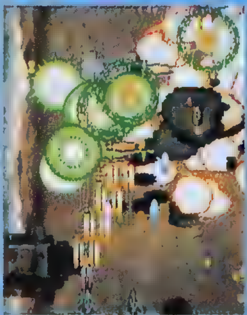
クリア重視ならミクラス狙いオンリー

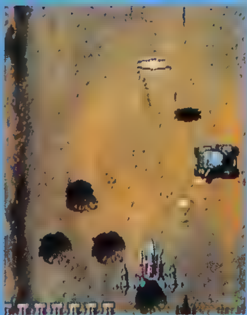
MGO（中型戦車）が2台並んでいるシーンは、フェアリーを狙おうとすると難度がグッと上がるが、とりあえずミクラスだけを狙うのであればかなり簡単に抜けられる。

MGOは主砲から速弾を連射してくるので、まずコレを早めに破壊しておこう。左上の連続写真の3枚目にもあるように、この時点で少し撃ち込んでおき、早めに壊せるようにしておくといい。ただ、ここで撃ち込みすぎてしまうと、その後のザコ機や戦車を撃ったときに壊れてしまうのでほどほどに。2台目のMGOが出現したら、1台目のMGOを壊してしまわないように注意しつつ、2台目をさっさと破壊してしまおう。

フェアリーを狙った場合、MGOがばらまく弾を狭いスペースで避けなければならないので難度が高い。速弾を撃ってくる左上の戦車にも十分注意が必要だ。

左上のザコ戦車を破壊後、左上、右上の順にザコ編隊が飛来する。右上からのザコ編隊は画面右端に張り付き、撃たれる前に破壊してしまおう。


右のMGOを先に壊せばいいだけなのだから、ミクラスだけを狙うなら簡単。慣れてきたらフェアリーにも挑戦してみよう。


終盤に配置されている速弾戦車に狙撃されないように！ 最後のコイツは画面端に張り付き、撃たれる前に破壊してしまおう。

BOSS ガストウィーゼル

まずボスの出現と同時に片側の砲塔ベースに張り付いてダメージを与える。下までスクロールし、ボスが上に移動し始めてからようやく弾を撃ち始めるので、それまでは目一杯撃ち込める。片側の砲塔ベースを速攻で破壊してしまえばかなり楽になるぞ。

砲塔ベースは数パターンの攻撃方法を持っているが、基本的に正確に自機を狙うものばかりなので、これは落ち着いて少しずつかわせばいいだけ。自機を挟み込むような弾もあるが、大きくかわそうとしなければ問題ないだろう。

第1形態は、

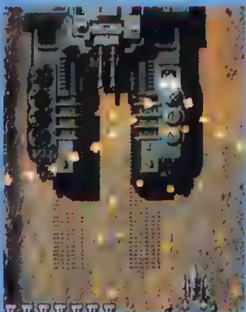
砲塔ベースからの攻撃
①本体中央からの連射弾＆砲塔ベースからの攻撃
②速弾の多方向弾連射

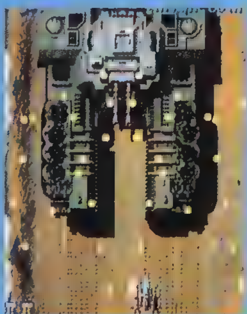
という攻撃パターンがループしていて、砲塔ベースを両方とも破壊したあとは両攻撃に共通の安全地帯（右下の写真を参照）があるので、このとおりにラインを合わせ、画面下端で待っていればまったく問題なし。時間切れで第2形態になるまでかすりながら待っていよう。①の攻撃が6回きたら、小爆発と共に第2形態へ。

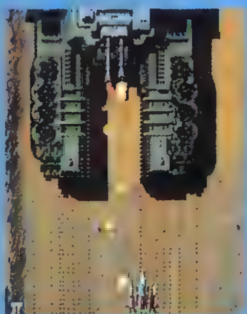
第2形態への変化と同時に撃ち込み始め、本体からの多方向弾が発射されたのが見えたら大きく外にかわして終わり。撃ち込みが甘くても、多方向弾をかわした後に中央に戻って少し撃ち込めばすぐに破壊できるはずだ。

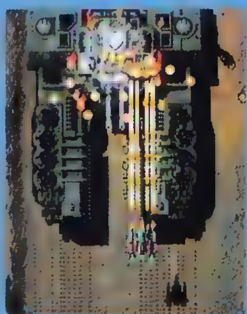
稼ぐ場合は、砲塔ベースの同時破壊を狙っていく。各砲塔への撃ち込み調整＆ボンバー1発で簡単に取れるが、撃ち込み調整には少々の慣れが必要。

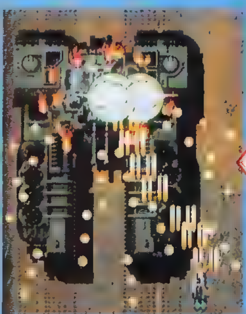

砲塔ベースは「スコアの1ケタ」と「HIGH」の間あたりで待って出現と同時に張り付き、速攻で破壊してしまえば楽。


基本的に自機を狙う弾ばかりなので、大きく動かず、引きつけてから少しずつかわそう。

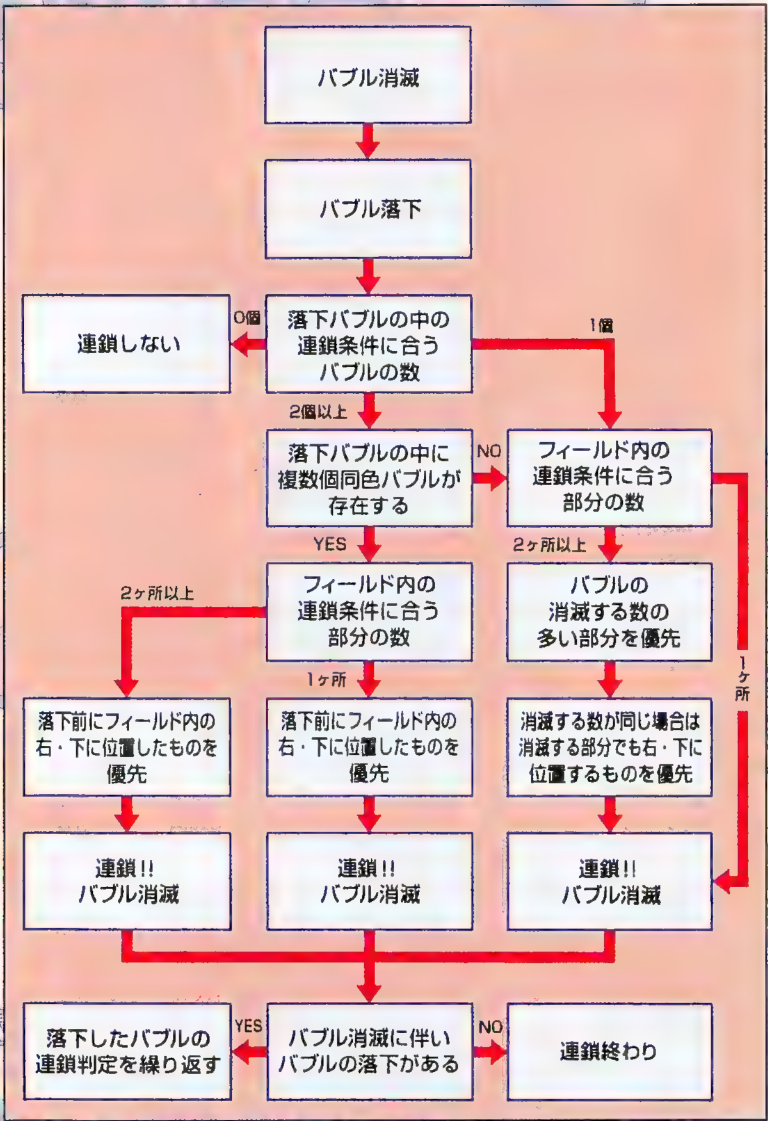

両砲塔ベースを破壊したら安全地帯へ。戦車の轍の左端と自機の先端でラインを合わせるといい。


第1形態の2種類の攻撃は、どちらもこの位置でOK。形態変化するまでかすりながら待とう。


小爆発を起こし、第2形態になったと同時に撃ち込む！


直後に多方向弾が発射されるが、それと同時にボスを破壊しているはず。画面右隅付近の隙間でかわしてクリアだ。

連鎖のフローチャート



派手に対戦?地道に1人プレイ? どちらもOK!パズルゲームの王道だ!

パズルボブル4

PUZZLE BOBBLE 4™

前号に引き続き、対戦時に重要な「連鎖」について、そして1人プレイ時に注意しなければならない「滑車」について、徹底的に考察してみたい。

担当:フニャ夫

チャートを理解して大連鎖!

前号でも触れた「連鎖」の考え方について、もう少し突っ込んで触れていきたい。

重要なのは、連鎖は右下を優先に判断されているという点だ。いくら2つずつの塊を仕込んでも、思った通りに連鎖が展開せずに3連鎖ぐらいで止まってしまうことがあるのはこのためである。仕掛けは右下の方向に延ばそう。「フィールド内の連鎖条件に合う部分が2カ所以上なら、バブルの消滅する数の多いほうを優先する」というのも重要。ラウンドスタート時には同色バブルがごっそりつながっているので、下手をすると連鎖をくわれてしまう。

また、2つ以上の塊がバブル1つ分の空間をあけている場合は、ちょうどそこに収まるように連鎖する(そのほうが多くのバブルが消滅するから)ことも覚えておこう。

さて、対戦において、キャラの選択は何より重要。下に4つのキャラをピックアップしてみた。相手に送ったバブルを利用されての打ち返しが怖いゲームなので、自分のキャラの攻撃特性は良く把握しておこう。

ちなみに、キャラ選択画面に表示される自分の攻撃方法は「これらの色のバブルが送られます」ということを示している。場所はランダムなことが多い。

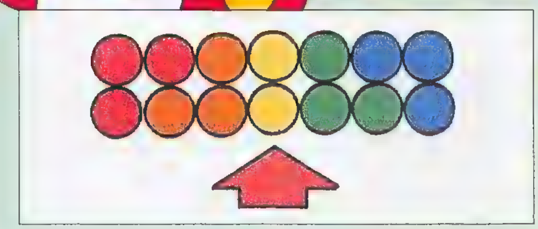
主な4キャラの攻撃特性

バブルン

いわずと知れたパズルボブルシリーズの主人公。攻撃方法は下からわきあがるタイプ。ほとんどのキャラはこのタイプに属する。

対戦モードで使用されている5色のバブルがランダムに送られるというオーソドックスなタイプで、攻撃力も標準。

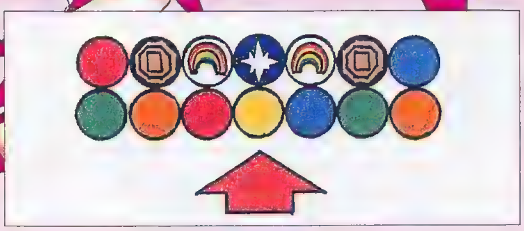
戦力的には可もなく不可もなしといったところか?



クリオン

バブルンと同じタイプの攻撃方法に属するが、攻撃バブルの種類が多彩。

おじゃまブロック、レインボーバブル、スターバブルを混ぜ込んだ攻撃はなかなか強力だが、唯一スターバブルが弱点か。これらの特殊バブルは一定の位置に送られるようになっているため、ど真ん中に送ったスターで大逆転される可能性もある。



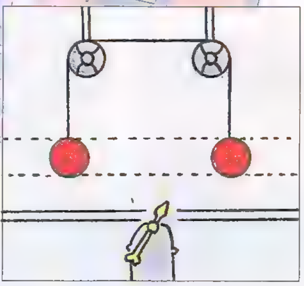
ン・パカなキミに送る、眠気も吹き飛ぶ朝一攻略!

忘れちゃいけない1人モード滑車の危険性

前回もさんざん書いたことだが、今回も滑車に関する注意点をいくつか述べたい。

奥行き11列のフィールドの中に滑車が設置されているということは、ラウンドスタート時点で天井に滑車が埋まっていて、ロープのたるみが最短で、しかも左右2つずつしかない一番簡単なものでさえ、滑車支点はバランスが崩れれば、下から7列目。左右4ずつなら下から3列目なのだ。これにいくつものバブルがくっついていることを考えれば、ほとんどDEAD寸前だということがわかるだろう。

滑車関連の面で死ぬときは「詰み」が多いということも言っておこう。前作までにも詰みの場面はあったが「画面が埋まっていてしょうがない」という実感ある詰みだったと思う。しかし、滑車が絡むとどんなにスカスカでも詰む。例えば、次のイラストのようになってしまったらどうしようもないのだ。



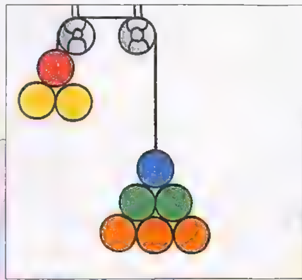
こんな詰みじゃ死んでも死に切れません。

それでは、なぜ前のイラストのような失敗となったのだろうか?それは左右両方の滑車支点が残ったまま、段落ちを招いてしまったからなのだ。

滑車攻略ー初級 まず片方に集中せよ

どちらか片方の滑車支点を裸にしてやれば、そこに余分なバブルを付けることで左右のバランスをとりながらプレイできる。その合間に残ったほうの邪魔なバブルを処理していくべきなのだ。

また、画面の左右どちらかかたよった位置に滑車があった場合、手前から処理するのが鉄則といえる。奥のバブル群に先に手をつけると軽くなって上がってしまうため、次のイラストのように手前のバブル群が邪魔になり、狙うのがとても難しくなるからだ。



左上が非常に狙いづらい。

奥側は中途半端に放っておかれるため、いざ手前側の処理が終わった頃には、手遅れということにもなりかねない。

よほど奥の滑車支点を一気に消せると読んだとき以外は、まず手前から攻めよう。

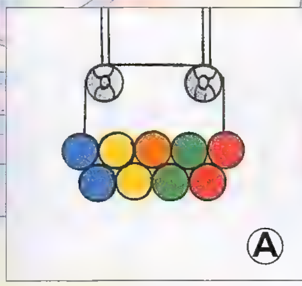
滑車攻略ー中級 左右をつなげる

滑車の左右のロープについているバブル群をつなげると、滑車は機能しなくなる。これを利用すれば、左右のバランスを気にすることなくプレイできてとても安心。もちろん左右の高さをそろえた状態でつなげることが大切だ。

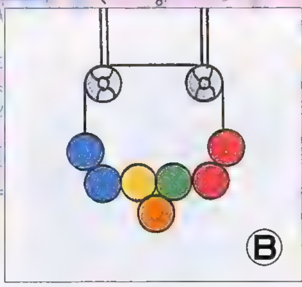
応用として、特にワイド面で他の滑車群や支点を含むバブル群につなげることがある。ただし、よく考えてつながないと逆効果になることもあるので注意しよう。

さて、左右をつなげるときに、すでにどちらかの滑車支点が裸になっていることが理想だが、そんなときはだいたいつなげなくても楽にクリアできるもの。ここでは両方が残っている場合の注意点を少々述べておきたい。

次の2つのイラスト(Ⓐ、Ⓑ)を見てほしい。



これはきれいにつながった例。



どちらを消しても、一気に落ちてくるので危険!

Ⓐは理想的。片方の滑車支点を消しても左右がつながっているので安心だ。

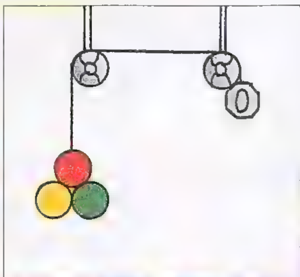
問題はⒷ。これでは滑車支点を消すと左右が切れてしまい、一気にピンチ。壁&天井反射を使って、裏から補強しておく必要がある。

滑車攻略ー上級? アンバランスを維持せよ!

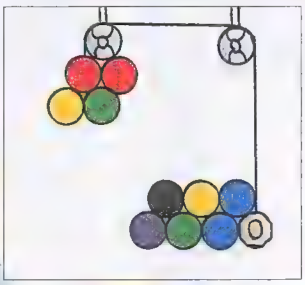
ここまでの攻略をもってしても、窮地に追いつめられたときには、荒技がある。

滑車は、1アクションでは2列ずつしか動かないため、一気にどちらかを崩したときには、左右のバランスと異なった高さで滑車が止まってプルプル震えている。

この状態を自ら作り出したのが、次の連続イラストだ。



赤がきづらい状況だと思ってほしい(ロープの長さは適当)。



むりやり右を重くして、根元を崩す。この間に、赤を左につけておくのだ。

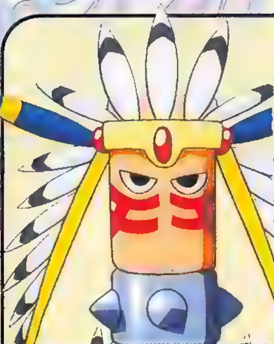
全30面クリアを達成すれば、エンディング後に、お約束の裏面コマンドが表示されるぞ。

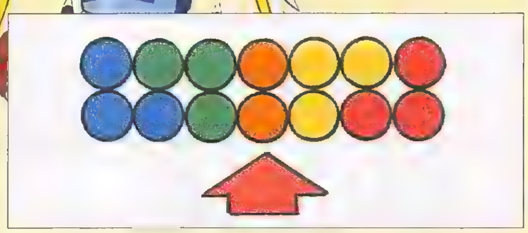
タムタム

全キャラ中で唯一、バブルが上から段落ちしてくるタイプ。

攻撃バブル数が7個たまると、5色のバブルが天井から出現して1段段落ち攻撃。端数は保留される。ちょうどバブルンの逆バージョンのような攻撃となっている。

攻撃力は低めに設定されているが、自分の送ったバブルを即反撃に利用されることがないのが強みだ。背が高いのは邪魔。





クルル

このキャラも他のキャラとは違う特殊な攻撃方法を持っている。攻撃バブル数が7の倍数分は天井から段落ち、端数は下からレインボーがわきあがる。

つまりは、タムタムの強化版といった感じ。下からの攻撃が付加される分、乱戦に強いタイプだ。レインボーは塊になると連鎖のネタにされやすいので、こまめに攻撃するとよいかも。



復活ですぅ



根強いプチカラフリークの皆さん、お待たせしました!すでにクリアした人も多いみたいだけど、今回は、攻略ネタ盛りだくさんに加え、隠しキャラ「バトラ子」の使用方法を公開しておきたい。

担当：プチカラット

コツとしては、自機でボールを反射させる際、**自機の横部分でボールを打つようにして反射させると**、ボールを鋭角に打ちだせるぞ。

このテクニックは、対戦での時間かせぎにも役に立つので、ぜひマスターしておこう。



自機の横部分でボールを突くと、鋭角に打ち出すことができる。ボールにちょこんと触れるぐらいに、自機をスライドさせつつ当てるのも手。

ゲームが発売されて随分と経ったが、みんなプチカラで遊び倒してくれただろうか?「まだ慣れないなぁ」って人はもちろんのこと、全モードエキスパートをクリアした人も、記事を参考にして、さらに上を狙ってみてほしい。「うでだめし」でスコアを狙う場合には、各種ボーナスの特性を押さえておくことが大切なので、掲載されているデータを参照して、パターンに組み入れていってくれい!

ストーンの下がる条件

ゲームを進めるうえで重要になってくるのが、ストーンの下がってくる条件。これは時間とともにせり下がってくるのではなく**「自機でボールを打ち返した回数」**などが影響している。

例えば、うでだめしモードの「むずかしい」を選んだ場合、一定回数自機でボールを打ち返すと（打ち返しカウントは消したライン数により変動します）、1ライン分ストーンがせり下がってくるという寸法である。

詳しいせり下がり数値は表にまとめてあるので、そちらのほうを見ていただきたい。

何も考えずにボールをポンポン打ち返していっても、ストーンはどんどんせり下がってきて結果的に追い詰められていくことになる。要は、1回の打ち返しで、いかに効率良くストーンを消せるかが課題となるってわけだ。

ちぎりを行う際、特定のストーンを狙うとき以外は、ボールを鋭角に打ち返し、何度も壁やストーンに反射させて、一度の打ち返しでどんどん消していくのが定石だ。

ライン下がりを有効利用せよ!

「ライン下がり」の性質を利用して、下がってくるストーンの数を調節する手段がある。

対戦モードの攻撃ストーンを除いて、画面にストーンが補充される条件は

①デメリットフロアにボールが落ちたとき
②画面内にストーンが5個以下になったとき
③一定回数自機でボールを打ち返したとき（一定回数の数値は、ライン数の上昇とともに小さくなります）

の3つだ。

表を見てもらってもわかるように、それぞれの条件別で、補充されるライン数（ストーンの数）が全然違っている。うでだめしモードの「むず

●モード別ライン下がり表

	レベル別段下げ（パーフェクト時）（画面内ストーン5個以下）	デメリットフロアー段下げ
かんたん	3ライン	3ライン
ふつう	4ライン	3ライン
むずかしい	5ライン	3ライン

※ストーン下がり数値は、店側で設定するゲームの難易度でも変わってきます。このゲームには、イージー、ノーマル、ハード、ベリーハードの４つの設定がありますが、本誌ではノーマルモードに限定させて話を進めます。

●ちぎりブロックボーナス（うでだめし・おはなしモード時）

種類に関係なくブロック　1～5個をちぎって落とす	0
種類に関係なくブロック　6～10個をちぎって落とす	4000
種類に関係なくブロック11～15個をちぎって落とす	8000
種類に関係なくブロック16～20個をちぎって落とす	16000
種類に関係なくブロック21～25個をちぎって落とす	32000
種類に関係なくブロック26～30個をちぎって落とす	64000
種類に関係なくブロック31～35個をちぎって落とす	128000
種類に関係なくブロック36～40個をちぎって落とす	256000
種類に関係なくブロック41～45個をちぎって落とす	512000
種類に関係なくブロック46～50個をちぎって落とす	1024000
種類に関係なくブロック51個以上 をちぎって落とす	2048000

●連続HITボーナス（うでだめしモードのみ）

5HIT	5000	13HIT	45000
6HIT	10000	14HIT	50000
7HIT	15000	15HIT	55000
8HIT	20000	16HIT	60000
9HIT	25000	17HIT	70000
10HIT	30000	18HIT	80000
11HIT	35000	19HIT	90000
12HIT	40000	20HIT	100000

●全消しボーナス（うでだめしモードのみ）

1～ 5回	10000～50000
6～10回	60000～100000
11～15回	110000～150000
16～20回	160000～200000
21～25回	210000～250000
26～30回	260000～300000
※以降も回数に応じて得点にします。	

・得点計算式は「回数×10000点＝全消しボーナス」となります。

かしい」では、②と③の条件を満たした場合には「5ライン」ぶんストーンが下がってくる設定となっている。しかし、①の条件を満たした場合には「3ライン」しか下がってこない。



「ふつう」モードで②の条件を満たせば、4ライン補充される。

このシステムをうまく使えば、「むずかしい」モードですら、「かんたん」モードと同じ補充ライン数でこなしていくことも可能だ。

補充ラインを調整しつつゲームを進めるには、モード別のせり下がり条件（②）を極力達成させないようにしてゲームをすすめればよい。

ライン下がり条件を「ボールの打ち返し」のみに限定して、画面の中のストーンの数を調整しつつプレイすれば、一度に補充されてくるストーンの数を最小に押さえることができる。

うでだめしモードでの「全消しボーナス」「大量ちぎりボーナス」を行った後は、その次に行われるライン補充がどれくらいあるのかを見越しておこう。

「むずかしい」モードで半端にストーンを消して5ライン補充されるより、わざと床に落として3ラインの補充を選ぶほうが展開が楽になる場合もあるので覚えておこう。

ボーナスを取るか生き残りを取るか…悩むところだ。

腕試しに出発だ！

そんなこんなで「うでだめし」モードだが、これは力の限りストーンを消していって、自分の腕前を認定してもらうモードである。

認定の決め手となるのは**「スコア」「タイム」「到達ライン数」「消したストーンの数」**など。これらの要素が複雑にからみあって、プレイヤー諸氏のプチカラッター度を判定してくれるのだ。

この「うでだめし」モードには決まったマップ（ストーン配列）があり、それを覚えていけば効率良くストーンを消して（ちぎって）いける。

目に見える範囲でストーンをセコセコ消していくよりも、マップを覚えて、効果的にちぎっていったほうがタイムも短縮できるし、危険も少ない。

次にせり下がってくるストーン配置を覚えているのなら、わざとボールを落として、次に出てくるストーン間の繋がりが弱いトコロを狙って一気にちぎるーってコトも可能だ。

全消しを行った後、次に出てくるブロックの位置を先読みしてボールを発射すれば、連続して全消しを行うことも可能。スタート直後などがやりやすいぞ。

ボールをどんどん反射させて、ストーンを連続的に壊していけば「連続ヒットボーナス」も入る。このボーナスは、要は1回打ち返したボールで何個のストーンを壊せるか？を競うものだ。

このボーナスシステムを利用すれば、段位認定に必要な「スコア」もそこそこ稼げるが、やっぱり本格的に稼ぐなら「大量ちぎり」のほうが断然効率がよろしい。

「うでだめし」モードには、他の特殊ボーナスとして**「全消しボーナス」**というのがある（これはその名の通り、フィールド内からすべてのストーンを消してしまうことにより入るボーナスで、グレイトなことに全消し達成回数×1万点という、ワリと高収入を得ることができる）。

また、一定ラインを通過することによって得られる**「ライン通過ボーナス」**（かんたんは50ライン、ふつう・むずかしいは100、200ライン通過時に入る）もある。



全消しボーナスは回数に合わせてレートが累積していくので、ガッツンガッツン狙っていこう！

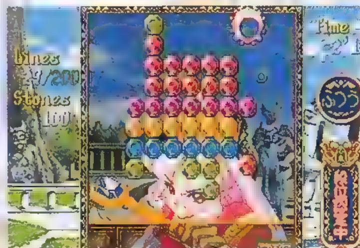


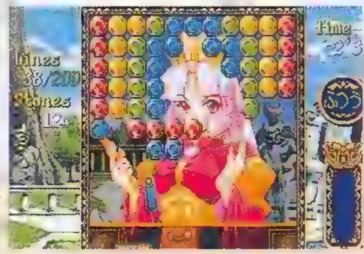
ボーナスグラフィックはキャラごとに数枚用意されているぞ。

全消しを達成すると、キャラクターごとにボーナスグラフィックも拝めるので、とりあえず全キャラ1回は狙ってみるのもオツだ。

あと、マップの場所によっては、大量ちぎりを行ったり、全消しのために画面のストーン数を5つ以下にすると、次に補充されてくるストーンの配置がやたらとつらいところがある（通称全消しトラップ）。

調子にのってガンガン消して、次に現れる怒濤の補充ストーンに押しつぶされないようにしておこう。


調子に乗って大量にちぎると…、


次に補充されてくるマップがつらいことも。

ひみつ情報 パトラ子出現の巻



「うでだめしモード・むずかしい」を15分以内にクリアするか、「おはなしモード・マニア」を1コインクリア（コンティニュー可）を達成すると、何と隠しキャラクターの出現コマンドが提示される。

出てくるのは、数年前に知る人ぞ知るパズルゲームとして人気を博した『クレオパトラフォーチュン』で、一世を風靡したキャラクター、**「パトラ子」**ちゃん。

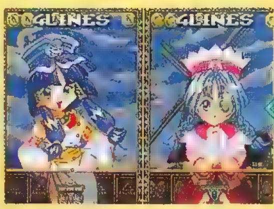
曲もストーンも、パトラ子専用で豪華だーもちろん対戦でも使える！…けど、あんまし強くないかも。

コマンドを公開しておきますので、ぜひとも頑張ってパトラ子エンディングを見よう。

●パトラ子出現コマンド●

コイン投入後、ボタン（ボール発射ボタン）を3回押して、スタートボタンを押す





動きと声には、特に気合が入りまくり！


コマンド入力が成功するとパトラ子出現！

一気に最終面まで紹介!

ZERO GUNNER™

©1997 PSIKYO

ゼロガンナー

いよいよ今回で最終回となった『ゼロガンナー』。やや駆け足の感もあるが、最終ステージまで一気に紹介しよう。

担当：善之字元帥

ヒューストンステージ（アメリカ3面）

終盤ステージの開幕を飾るのは、アメリカコース3面のヒューストンステージ。美しい渓谷をさかのぼりながら戦うステージではあるが、さすがにこのあたりから敵の攻撃も厳しくなってくる。

それではいつものように、このステージの要注意地点を説明していこう。

オスプレイ×2 イントルーダー編隊

このステージに登場する、四角い大型ヘリのオスプレイは、シカゴステージでも登場したので、すでにご存じの方も多いとは思うが、さすがに後半ステージだけあって、オスプレイの弾幕は厳しい。

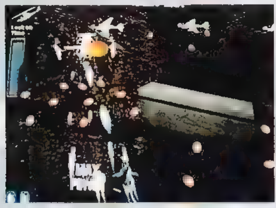
特にステージ中盤、オスプレイが2機同時に登場するところは要注意で、オスプレイの弾幕を回避するのに気を取られていると、画面上部にイントルーダー編隊があらわれ、あっという間に追い詰められてしまう。よって、ここでは、

①右のオスプレイにロックしつつ、弾幕の切れ目を縫って小刻みに画面左へと移動

②右のオスプレイを破壊し、左のオスプレイをロックしたら、画面右へと折り返す

③画面右上からイントルーダー編隊（6機）が現れるので、小刻みに右へと移動し続ける

という感じで切り抜けよう。



オスプレイの弾幕を見切って、右に切り返すのが難しい。

ロサンゼルスステージ（アメリカ4面）

いよいよ残すところあと2面となり、いよいよここから、どんどんボムが減少していくことになる。クリアのための最低必要ボム数と相談しながら、ロサンゼルスステージの要注意地点を説明していこう。

オスプレイ×2 ＋ハリアー地帯

開幕と同時に現れる、戦闘機A-10をあしらうと、画面上方からオスプレイ2機が現れる。ここは非常に難しいが、なんとかボムなしで抜けるパターンがあるので紹介しよう。

①右から出現するオスプレイにロック。小刻みに画面左へと移動。急ぎすぎずに

②移動が早すぎなければ、画面中央付近まで移動したころにハリアー3機が現れる

③中央のハリアーにロックし、そのまま画面左へ移動。青いハリアーの連射弾が怖いが、小刻みに移動すれば当たることはない

④画面左端まで移動し、オスプレイに衝突する直前に、右に向かって切り返す。このあたりで、青いハリアーが破壊できているはず。

⑤残った左右のハリアーを、右・左の順に倒す。

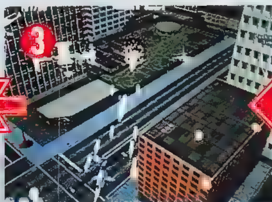
このパターンがきちんと実践できれば、この場面はボムなしで抜けられるが、**残機が2機以上あるのなら**、ボムを使っていってもいいだろう。



オスプレイにロックしたら、小刻みに左へ。



このあたりでハリアー編隊が現れるので…、



中央の青ハリアーにロック。



画面左のオスプレイにぶつかる直前に、右へと切り返す。



あとは残ったハリアーを処理。

アイスランドステージ（ヨーロッパ5面）

いよいよ最終面のアイスランドステージだが、このステージ道中を安全に抜けるためには、少なくとも2発のボムが必要とされる。そこで、問題のボムポイントと、特に難しい場所を紹介していこう。

ステージ前半 ホーカム編隊との戦闘

最終面前半は、雪上でホーカム編隊と交戦することになるが、そのうち、最初の編隊である、ホーカム・ハボックの複合攻撃が非常に厳しいので、ボムを使いながら切り抜けよう。

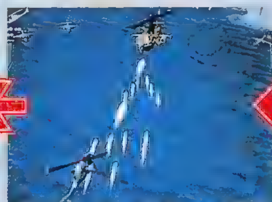


この場所はボムを使って切り抜ける。

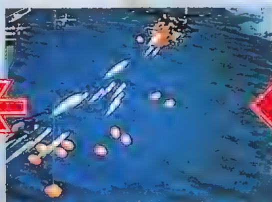
ホーカム・ハボック編隊を撃破すると、ハリアーが4機→中央にホーカム→青ハリアー2機の順で、次々と敵機が出現する。ここも難しい場所なので、この時点でボムの残りが**残機分を含めて3発以上あれば**、ここはボムを使っていきたいところだが、それに満たない場合は、下の連続写真のパターンを使って、ボムを使わずに倒していこう。



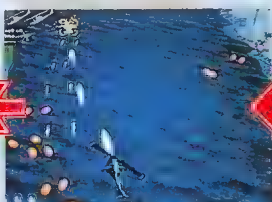
中央のハリアーのどちらかを倒す。



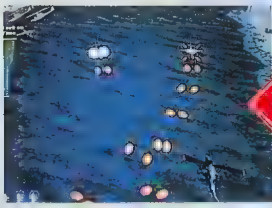
ホーカムにロック。撃ち込みつつ左へ。



ホーカムが2回撃ったら、右へと切り返す。



先ほどとは逆側のハリアーを倒す。



最後に登場する2機のハリアーの弾は、うまく誘導すること。

ホーカム→ハリアー地帯

オスプレイ・イントルーダー地帯を抜けると、すぐに白い中型ヘリのスーパースタリオンが2機と、青いハリアーが登場する。こいつらは大した敵ではないが、この後が苦しいので、できるだけ早く倒しておこう。


青ハリアーへの対処が遅れると、大変なことになってしまう。

ハリアーを処理すると、正面からブラックホークが降りてくる。このブラックホークに対しては、正面をキープし続けると危険なので、ロックしたらすぐに軸をずらして、側面から撃ち込むこと。


ロックしたら左右にずらし、側面から撃ち込もう。

ブラックホークに撃ち込んでいるうちに、緑のハリアーが2機出現するが、このときブラックホークの弾幕は止んでいるので、ハリアー2機の間に入るようにして、ハリアー最初の弾幕をやり過ごそう。

この手順を踏んでいるうちに、ブラックホークは倒せる。後は残ったハリアーを各個撃破すればボスまで問題ない。


緑ハリアーの中間に入って、弾をやりすごす。

ステージボス「レネゲイド」

ヒューストンのステージボスは、ステルス戦闘機のレネゲイド。このボスは、2段階に分かれた攻撃を仕掛けてくるが、1段階目は、**左右の翼についている砲台を破壊すれば**次の形態へと移行できるので、無理して本体に撃ち込む必要はない。覚えておこう。

2段階目になると、本体中央から扇状弾と、炸裂する機雷を撒いてくるが、この機雷には以下の2種類がある。

①自機に対して誘導し、一定時間で炸裂し、3つの赤弾に分裂するタイプ

②画面上部で12発の拡散弾に分裂するタイプ

このうち、気をつけなければならないのが前者の機雷で、ボス本体から撃たれる扇状弾との複合攻撃が厄介である。あまり動き回らずに、扇状弾の間隔をよく見て、機雷を引きつけ、分裂後一気にかわすように心掛けよう。


近寄ってくる機雷は、なるべく引きつけてかわすこと。

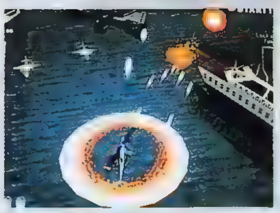
終盤ハリアー4機地帯

ステージ終盤の、ハリアー4機地帯も、ハリアーと同時にイントルーダー編隊が出てくるせいもあって、相当の難所である。ここは、おとなしくボムを使ってクリアしたほうが安全と思われる。

①まず、ハリアーが4機現れたら、中央2機の青ハリアーどちらかにロックして弾を引きつけ、ボムを使用

②このボムで、ロックしているハリアーは破壊できるので、後は残ったハリアーを、青ハリアー→緑ハリアー2機の順に破壊する。

てきぱきとハリアーを処理していかないと、次の敵機に出遅れるので、**ここはボムを決め撃ちすること。**


なるべく弾を引きつけて、ボムを使用。

ステージボス スパイダー

このステージのボスは、海上要塞のスパイダー。弾数は異常に多いが、弾速は遅いので、弱いボスの部類に入るぞ。

このボスに対しては、画面中央付近で弾を小刻みにかわし、大赤弾を含んだ扇状弾がきたら大きく左右に移動して、画面端で避けるようにすれば、弾に追い詰められることはないだろう。

ただしこのボスは、攻撃サイクルの一定個所で、画面左下まで降りてきて、右上方向に高速扇状弾を撃つ。パターンを知らないと、右上方向に回避してミスすることになるが、**このとき画面右下が安全地帯になっている**ので、この死角に入ってやりすごそう。


近寄ってきたら右下に移動。この位置が死角だ。

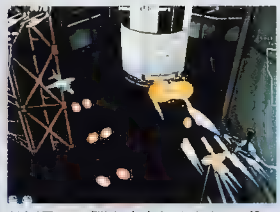
そして、この地帯を抜けた直後のホーカム×4機地帯については、ホーカムの弾が**動かなければ当たらない**ことを利用して、最初に出現する小型ヘリを倒したら、その場所から動かずにやりすごそう。


なんと、動かなければホーカムの弾には当たらない。

ステージ後半 要塞内部

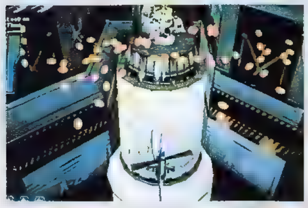
雪上地帯を抜け、要塞内部に突入したら、後はUFOのような無人ヘリと、ハリアーの2種類しか登場しない。

この要塞内部で難しい場所は、突入直後の無人ヘリ2機を倒した後の、青ハリアー続出地帯。ここは、最初に出てくるハリアーを画面中央で倒したら、その後湧いてくるハリアー編隊の弾を画面右上に大きくかわして、ボムを使っておこう。


ハリアーの弾を右上にかわし、ボムを使って切り抜ける。

最終ボス パルサーII

ゼロガンナーの最終ボスは、ロケットのパルサーIIで、機首部分に格納された速射砲から嵐のような弾幕を浴びせてくる。はっきりいって相当な強さだが、ここまでこれた人なら、ボムを2発使えば倒せるだろう。気合で弾をよけつつ、頑張って倒してほしい。


弾幕が厚く、非常に苦しいが、頑張って倒そう！

どのキャラも魅力満載！

LiberoGrande™
リベログランデ

タイムリリースキャラも加えた全15キャラを紹介！

担当：SHO

キャラクターの秘密

みんなリベログランデをやっているかな？ 今までの攻略でオフェンスとディフェンスはある程度理解してくれたと思う。

あとは、どのキャラでプレイしようかという問題になってくるはず。

「俺はこのキャラが気に入っているんだ！」という人もいると思うが、今回の紹介でもう一度使用キャラを選び直してプレイしてみてはどうだろうか。きっと新たな発見があるはずだ。

でも、キャラのパラメータの意味がわからなければ選びようがないので、各自に隠されたキャラの秘密を存分に紹介していこう。

キャラのデータ解析

通常、ゲーム画面でキャラを選択するときには、身長、体重、スピード、キック力、テクニックの5つの表示があり、その能力を参考にキャラを選んでいくことになる。

しかし、設定されている能力はこれだけではなく、目に見えないパラメータが存在するのだ。

実は各キャラに隠されたパラメータは全部で7つにわかれているのだ。

その7つのパラメータを挙げると…。

●身長（Height）

身長が高いほうが空中戦などでより早くボールに触ることができるので当然有利になる。**●体重**（Weight）

体重が重いほうが相手選手とのコンタクト（接触）に強い。**●スピード**（Speed）

ボールに触れていないときの通常の走る速さ。

●ドリブルスピード

（Dribble）

ボールキープ中にドリブルするときの速さ。

●ボールコントロール

（Control）

トラップやドリブルのきめ細かさ。

●正確さ

（Exactness）

シュートを打ったときの正確さ。このパラメータが低いと、シュートしてもミスする確率が高い。

●キック力（Kick）

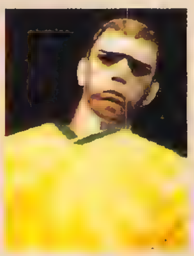
蹴ったときのボール威力や、速さ。

以上のような設定があり、細かく設定されているのだ。

それではこのパラメータを理解したうえで、全キャラのパラメータを紹介するので、参考にしてみてほしい。

キャラクター紹介



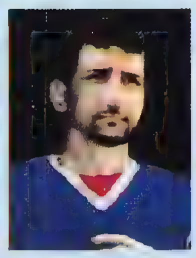


※それなりに機動力があって身長が高いので、パスカットからの速攻タイプ。

●Rudolf de Buys
ルドルフ・デ・バイス

H・212 W・72 S・45 D・110
C・17 E・60 K・173





※体力的な強さはないが、確実にシュートをきめられる正確さが魅力の通好みキャラ。

●Maurice Poulenc
モーリス・プーレンク

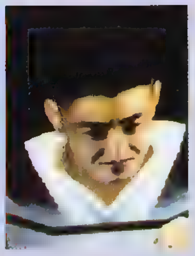
H・189 W・79 S・45 D・118
C・50 E・100 K・113

にがつのこうりゃく、ツゥ〜！さんがつのこうりゃく、ワゥン〜〜！

ン・パカなキミに送る、眠気も吹き飛ぶ朝一攻略！

※小柄なのでバトルには向いていないが、スピードとシュートの正確さはストライカー向き。





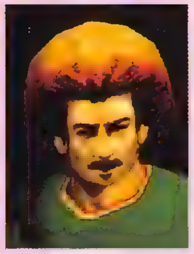
●*Minoru Kai*

甲斐 秀

H・165 W・51 S・48 D・118
C・33 E・90 K・120

※ルックスがおもしろいのでショー等で人気。スピードが速いので使いやすい。





●*Cornerio Valencia*

コルネリオ・ヴァレンシア

H・181 W・72 S・49 D・110
C・17 E・60 K・140

※ドリブルのスピードが脅威。キックは正確で威力もあるので、ミドルレンジからの得点も。



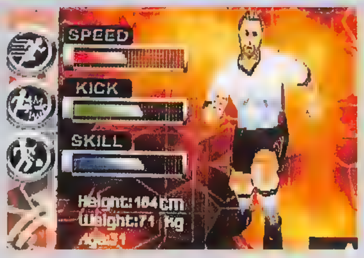


●*Roland*

ローランド

H・178 W・70 S・45 D・124
C・25 E・80 K・173

※全体的にテクニックの数値が高くキック力もあるので、中盤から一気にゴールまで攻撃。





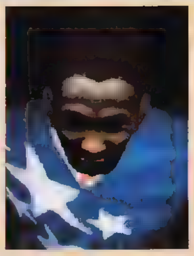
●*Alfred Shaffer*

アルフレッド・シェイファー

H・184 W・71 S・45 D・110
C・33 E・80 K・183

※すさまじいスピードを誇り、空中戦にも強いが、ボールコントロールが悪いので上級者向きか。





●*Philippe Empson*

フィリップ・エンプソン

H・194 W・68 S・52 D・[illegible]
C・10 E・[illegible] K・150

※ドリブルは苦手ながら決定力が高いので、パスを多用するチームプレイ派の人向き。





●*Gregorio Zonaras*

グレゴリオ・ゾナラス

H・186 W・75 S・46 D・110
C・17 E・90 K・173

※機動力が極めて低いが、超人的な体格とパワーでカバー。超ロングシュートも夢ではない。





●*Arnold Lang*

アーノルド・ラング

H・222 W・115 S・43 D・105
C・10 E・60 K・230

※1番のプーレンクと似た感じのテクニカルプレイヤー向き。特殊テクニックを駆使して戦いたい。





●*Jordan Kruger*

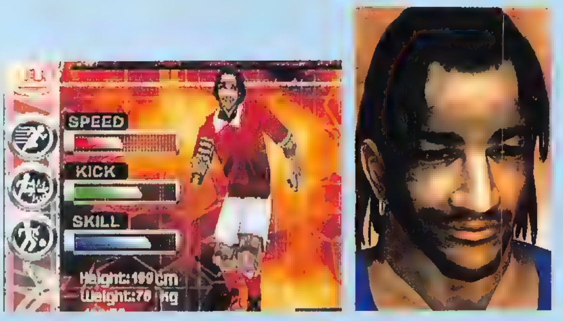
ヨルダン・クリューガー

H・190 W・78 S・45 D・115
C・50 E・80 K・133

新キャラ紹介

●Ruprecht Goes

ルーブレヒト・グース



※高い身長を生かした空中戦からの正確で強力なヘディングシュートが脅威。

H・199 W・70 S・46 D・105
C・14 E・100 K・190

タイム・リリースキャラ

もうほとんどのゲームセンターでデフォルト以外のキャラクターが出現していると思うが、基板稼働日より一定期間経過により、噂のタイム・リリースキャラクターが、出現するのだ。

最初のキャラは、20日経過した時点で出現し、後は10日単位で5キャラ登場する。

全体的に見て、接触に対して非常に強いというのが印象的で、とにかくオールラウンドで戦えるキャラに仕上がっている。

タイム・リリースキャラクターは、どのキャラもデフォルトキャラよりも能力が高くなっているので、今までよりもより高度なテクニックが可能なのだ。



●Edgard Caillaux

エドガール・カイヨー



※パワーはあるがテクニックは低めなので、味方からパスを受けて打つストライカータイプ。

H・186 W・75 S・43 D・110
C・20 E・80 K・190

●Raffaello Balbo

ラファエッロ・バルボ



※体格・パワーはそこそこながら、スピード感あふれるドリブルからの正確無比のシュートが魅力。

H・179 W・71 S・46 D・120
C・50 E・100 K・120

●David Magellan

デヴィッド・マゼラン



※ドリブルを始めても全くスピードが落ちないスーパードリブラー。個人プレイ派の人はぜひ。

H・177 W・77 S・46 D・124
C・50 E・70 K・120

●Raimundo

ライムンド



※スピードが速いのが最大の武器ながら、全体的に能力が高いのでどんな局面にも大活躍。

H・100 W・74 S・50 D・100
C・33 E・70 K・140

NEW釣りゲーム登場！

BassAngler™

アップライト筐体で釣りゲームが登場！
コントロールパネルがいい感じ。

担当:SHO

NEWアイデア

釣りゲームといえば大型筐体というイメージがあったが、ついにアップライト筐体で釣りゲームがコナミから発売となった。

注目したいところが、コントロールパネル。

大型筐体ならば、ロッド（竿）がついた筐体で、釣りをリアルに演出といった感じがするが、アップライト筐体だと、「レバーとボタンで釣りゲーム？ダメでしょ！」と思うのは誰しも考えつくはず。しかし、コナミは思い切ってコントロールパネルにロッドとリールをつけてしまったのだ。

そこで気になるのが操作性と魚がかかったときの手ごたえだが、それを見事に演出しているのが非常に良い。

写真を見てもらえばわかるのだが、コンパネについているロッドはそのままレバーになっていて、8方向に入力することが可能。

他にはキャスト（投げ込み）ボタンが一つ付いていているだけでシンプルにまとまっている。



実に斬新なアイデアのコントロールパネル。

肝心の手ごたえだが、魚がかかるとロッドが振動して、かつリールのハンドルが非常に重くなるのだ。

このときのリアルさといったら、「よくぞアップライト筐体でここまで仕あげた！」と言った感じだ。

遊び方

ゲームタイトルが「バスアングラー」だけあって、バス（ブラックバスという魚）を、「ルアー」という疑似えさを使って釣るゲームだ。



さまざまな種類のルアーが存在する。

各ステージには制限時間が設定されており、時間内にバスを釣り上げるというもの。

時間は、魚を釣り上げることによって加算されていくが、バス以外の魚だった場合だと加算される時間は少なくなっている。

要は、バスをガンガン釣ればいいということだ。



魚の種類や大きさによって加算されるタイムが変わる。

ゲームモード

ゲームを始めると、3タイプのゲームモードを選択することになる。3つのうち、どれか一つを選択することになるのだが、どういうモードかというと、

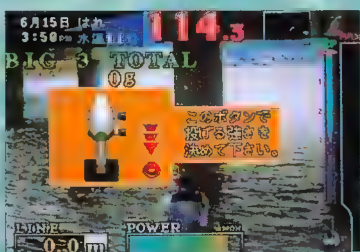
●ビギナーモード

ここでは、ゲームを遊ぶ上でのアドバイス画面上でみっちり説明してくれるので、初めてでもすぐに遊び方を覚えることができる親切設計だ。

また、専用の湖（入喰湖）になっているので、他の湖よりも多少釣りやすくなっている。



釣り場は、その名も入喰湖。

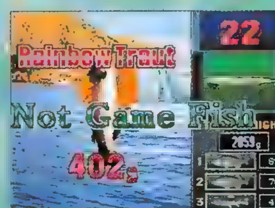


親切に説明が入るので、初めてでも遊びやすい。

●トレーニングモード

ビギナーモードである程度遊び方を覚えたらトレーニングモードを選びたい。

ここでは3つの湖、琵琶湖、霞ケ浦、河口湖の中から好きな湖を選ぶことができるので腕を磨こう。



バス以外の魚も釣れるぞ。



バスのいそうな場所を覚えよう。

●トーナメントモード

トレーニングモードをマスターした人は、いよいよトーナメントモードに突入だ。

トーナメントモードでは、3つの湖を転戦するゲーム形式となる。

トーナメントでは予選と本戦にわかれており、琵琶湖、霞ケ浦、河口湖の3つの湖によるツアー方式で予選→本戦のシステムになっている。



ランキングに記されるバスを釣り上げたいね！

ある程度ゲームの流れがわかってくれたと思う。

このゲームはバスだけでなく、ナマズやニジマスなどの魚も釣れるので非常に楽しめる釣りゲームだ。

次回ではもう少し詳しく紹介していく予定なのでお楽しみに！

バスアングラの筐体全容





PS　テクモ　3月12日発売　5800円（税別）

MODEL2版よりキレイ!?
デッド オア アライブ

アーケード版、SS版の次は本命（？）のPS版が登場だ。遅れた分だけ、デキは凄いぞ。

一昨年、セガのCGボード"MODEL2"を使ったサードパーティーのゲームとして注目を浴びたこのゲーム。『VF2』と同じ操作ディバイスを使用していながらも、ホールドボタンの採用によって全く別のゲーム性を持つこととなった。

またアーケード版のときから注目の的となっていた、女性キャラたちの豊満なバストの揺れはプレイステーション版でも健在だ。気のせいかも知れないが、アーケード版よりも綺麗に見えるプレイステーション版だけに、その嬉しさと言ったら…エヘー

なお使用できるキャラクターはアーケード版の8人に加え、PSオリジナルキャラであるバースが加わっている。彼はティナの実父で、もちろん格闘スタイルはプロレス。46歳と格闘家としては高齢でありながら、その技のキレは他キャラクターに勝るとも劣らない。

さらに、このほかにもPSオリジナルキャラがいるらしいのだが…？　すべては、自分の目で確かめるべし！



はい、揺れてます。って、写真じゃわからないか。



見るからにゴツそう。やっぱり投げコンボ中心キャラか？

演出等もパワーUP

ヒット時の演出が変更されているほか、ステージはすべてPS版専用のものを用意。さらには対戦格闘ゲームとしては初めてデュアルショックに対応するなど、細かいパワーアップも嬉しいね。



ヒットマーク
ヒットすると、ピカーンと光る。格好いいね！



ステージ
全部が全部、PSオリジナルのもの。だから綺麗なのだ。



デュアルショック
うーっ、手にブルブルと振動が来るぜ。え？　これは胸？

大幅なビジュアル向上

アーケード版であるMODEL2に匹敵するほどのグラフィックを誇る、PS版。この美しさを表現するために、下に記した数々の処理を行っているというわけ。しかと刮目せよ！



秒間60フレーム表示、フルテクスチャ、グーローシェーディング、縦横ハイレゾ表示、エンベロープ処理、リアルタイムインバースキネマティクス制御、などなど…。

GRAPHIC SPEC

コスチューム大量増加

アーケード版の衣装はもちろんのこと、サターン版にあったセーラー服、ボンテージ、水着などもPS専用にディティールアップ！　さらには、PS版オリジナルの衣装も用意しているぞ！

ティナ




カスミ

レイ・ファン


まだまだまだまだある!!

だからPS版はス・ゴ・イ♥



第3回モンスター甲子園は3人1組のチームバトルに決定！

すでに各地で予選大会が行われている「モンスター甲子園」。今回はチーム戦になるため、前回、前々回の大会以上に盛り上がる（すでに盛り上がっている!?）こと間違いなし。ルールは、違う系統のモンスター3匹を集めた3人1組でチームを組み、先鋒戦、中堅戦、大将戦を行い、2勝したチームが勝ちになるというもの。まずは、『モンスターファーム』をやり込んでいる友達を探すことが、攻略の第一歩になりそうだね。決勝戦は「東京ゲームショウ'98 春」のステージで行われる予定！　もっと詳しい情報が知りたい人は、テクモホットライン（03-3222-7550）か、テクモインターネットスタジオ（http://www.tecmo.co.jp）まで!!

SS エレクトロニック・アーツ 発売中 5800円（税別）

モニター立ててプレイせよ

バトルガレッガ

シブい色遣いとダークな世界観、そしてシビアなゲーム性でマニアも多い作品なのだ。

8種類存在する自機からマイキャラを選び、ひたすら登場する敵を撃破しつつ先に進んでいく、縦スクロールのシューティングゲーム。普通に遊ぶだけならば気軽に遊べるし、攻略しようと思えばいくらでも奥がある…そんな自由度の高さが、このゲームのウリなのだ。

まず最初の目標は、ワンコインクリア。どんどんランクが上昇していくこのゲームにおいて、ワンコインクリアというのは至難の業である。だがある程度までランクが上昇したらそれを下げ、さらにランク自体が上昇しないように注意して…と、やるべきことはたくさんある。

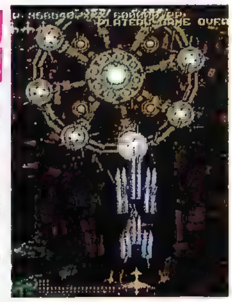
さらにスコアまで狙い出したら、もうキリがない。好きなだけ、楽しんでくれ。


シックな色合いが、ハイセンスっぷりを漂わせる。


敵弾の数は、半端じゃない。笑いごとじゃないくらい多い。

ここがガレッガ ムダ弾禁止

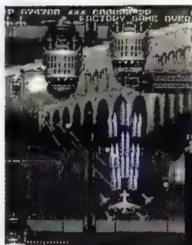
このゲームにおいて、自機は画面上方向に向けて弾を発射する。だが敵にヒットせず、画面外に発射してしまった弾や、敵を貫通する弾が画面上に消えていくと、その数に応じてランクが上昇していく。

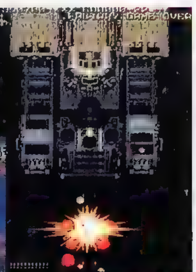

初期
調子こいて弾撃てるのも、今のうち。


ランク上昇
あひゅーむ。こんなにも難しくなるなんてェ！

ここがガレッガ たまにゃ死ね

どうしようもなくランクが上がってしまい、難しくなってきたら、一度わざとミスして死んでみるのもいい方法。するとランクがガクリと落ち、敵弾の数などが大幅に減少する。100万点ごとに1機増えるから、そのたびにランクを落としとく？


残機は常に0
残機はより少ないほうが、大幅にランクが下がる。

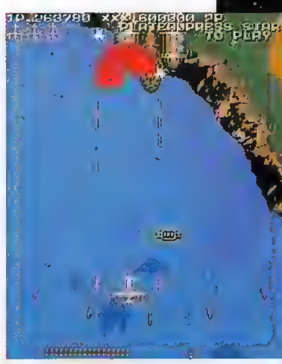


増えたら死ね
残機が減った分、点数を稼いで1UP!

ここがガレッガ スコアを狙え

スコアを稼ぐ要素は、たくさんある。一番手っ取り早いのは、勲章を取ることだ。見逃さず、続けて取り続けていくと最高1万点までボーナスが上昇していく。このほかにもボスの壊し方を注意するなど、スコアアップの要素が満載だ。


ボスを細切れに
ボスは本体ではなく、周りの砲台などから壊すと点数が稼げる。


勲章を逃すな
勲章は取り逃した瞬間にスコアが落ちる。ミスは許されない。

ゲーム、アニメ世代の個人情報マガジン

X-MARKET クロスマーケット

毎月25日ごろ発売!

毎号、アニメ、ゲームなどの個人情報が1200件以上掲載!



●ゲーセンとかで遊べる友達がほしいなあ。（○○県　×△サン　高校生）

●声優イベントやコミケに一緒に行ける人、いない？（○△県　□□□クン　フリーター）

●同人誌を一緒に作ってくれる仲間がほしい。（□××県　△×○クン　大学生）

●コスプレしてイベントに行きたいけど、誰か一緒に行ける人募集中！（○□県　◎▽△サン　OL）

●あのプレミアムグッズがほしいんだけど、どなたか持ってますか？（×□◎県　×○○□クン　会社員）

みんなクロスマーケットで見つかります!

特集!

今一度、このムーブメントを探る！コスプレマニアックス!

これから大ブレイクしそう！メールゲームって何だ!?

定価420円（税込）

3月情報号は絶賛発売中!

■発行　株式会社新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26

キミも情報を載せよう!

X-MARKET応募用紙

※原寸コピー可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ
（AからDまでのいずれかにマルをつけてください）　A・B・C・D

■掲載ジャンル（ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください）
❶ゲーム全般　❷アニメ、特撮など映像メディア全般　❸コミック　❹同人誌　❺コスプレ
❻模型関係　❼トレーディングカード　❽声優、芸能　❾パソコン　❿その他

■掲載内容（募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください）
❶売ります（ゆずります）　❷買います（ゆずってください）　❸友達募集　❹会員募集
❺交換　❻原稿執筆（します＆募集）　❼私（達）に注目して　❽その他

■キャッチタイトル
掲載内容をひとことで（10文字以内）

■都道府県名　■性別　男・女　■年齢　歳

■学年　小・中・高・大　年生　■職業

■連絡先アドレス（38文字以内）

ダイレクト・転送サービス
（どちらかにマルをつけてください）

[redacted]

■本文（A：住所や電話番号など連絡先込で59文字まで　B：150文字まで
C：53文字まで　D：166文字まで）

[redacted]

■公開用氏名（10文字以内）

フリガナ
〒□□□-□□□□

フリガナ

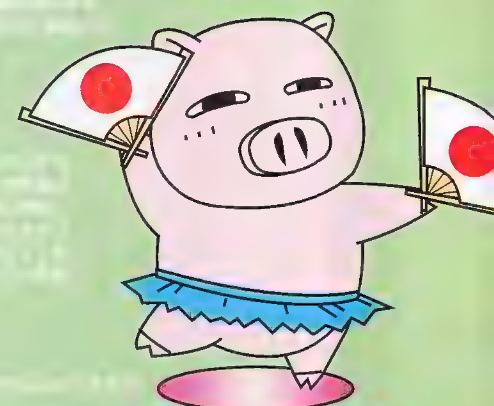
（　　　）　－

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか？ 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

キリトリ





宛　先

締切：毎月5日ごろ


ナコルル
ガルフォード
風間火月
リムルル
牙神幻十郎
服部半蔵
橘右京
風間蒼月
恐るべき破壊への序曲
壊帝ユガの望みはただ1つ
そのためにユガは数百年の時空に渡って
恐るべき計画を進めてきたのだ。
それは半陰の女と半陽の男、その間の胎児の三つを手にし、
自らが最凶の暗黒神となって、すべてを破壊すること。
すでに半陰の女「色」を手中に収めたユガが、
次に狙うは、半陽の男「覇王丸」。
恐るべき破壊への序曲は、もう始まっている……。
侍魂
SAMURAI SPIRITS
TM
HYPER NEOGEO64
©SNK 1997
新生サムライスピリッツ、見参。
破壊の権化　壊帝ユガ
流　儀：不明
武器銘：不明
生年月日：不明
出生地：不明
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03（5275）6200 大阪☎06（339）0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。


NEOGEOはSNKの商標です。
The Future Is Now
SNK®
METAL SLUG・キャメルスラッグ・METAL SLUG
心強い乗り物たち3
バルカン砲を取付けた"らくだ"。
"らくだ"だからと言って
侮れないが過信もできない。
METAL SLUG・スラグフライヤー・METAL SLUG
心強い乗り物たち2
強力なバルカン砲と
高速ミサイルを装備した
VTOL戦闘機。
想像以上に劇的だ。
メタルスラッグ2
今度は世界中が戦場だ!
NEO GEO®
METAL SLUG 2
MORDEN STRIKES BACK!
METAL SLUG・スラグノイド・METAL SLUG
心強い乗り物たち4
05
二足歩行戦車。ジャンプは
大得意だが、歩行はカニ歩き。
戦場には数え切れない物語が…あるような気がする。
…この続きはゲームセンターで。
TM
©SNK 1998
METAL SLUG・メタルスラッグ・METAL SLUG
心強い乗り物たち1
しゃがみもジャンプも
可能な万能戦車。



CAPCOM SUPER HEROES
CAPCOM
集結、カプコンヒーローズ!
懐かしのキャラも続々登場!
援護攻撃スペシャルパートナー
2人のキャラを同時操作!
超合体ヴァリアブルクロス
画面は開発中のものです。
CAPCOM
私達がいる!!
e'll take care of it.



《私立ジャスティス学園》シークレットファイル取扱店 **●プラサカプコン(野幌店)**〒069北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】**●ビバ・サーカス(柏村店)**〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】**●ビバ・サーカス(本荘店)**〒015秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】**●カプコサーカス**〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】**●カプコステーション(三条店)**〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】**●マジカルカプコ(三条店)**〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】**●カプコステーション(十日町店)**〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】**●メルヘンランド(見附店)**〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】**●メルヘンランド(白根店)**〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】**●マジカルカプコ(佐和田店)**〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】**●プラサカプコン(黒埼店)**〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】**●メルヘンランド(分水店)**〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】**●メルヘンランド(十日町店)**〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】**●マジカルカプコ(取手店)**〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】**●メルヘンランド(岡部店)**〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】**●メルヘンランド(会津店)**〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】**●ビバ・サーカス(船引店)**〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】**●メルヘンランド(ホテル東急店)**〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】**●プレイタウン(サンルート店)**〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】**●ビバ・サーカス(茂原店)**〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

株式会社カプコン®

<AM事業本部>
●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

<カプコンソフト情報>
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786　福岡／(092)441-1991

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



ゲーメスト

March 3.30 1998 No.218

平成10年3月30日発行(毎月2回,15日,30日発行) 第13巻第9号通巻218号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子 発行●株式会社新声社 〒101-8835 東京都千代田区神田神保町1-26 ☎03(3293)9321

特別定価540円 本体514円 送料140円

雑誌22445-3/30 ©1998 SHINSEISHA INC. Printed in Japan T1122445030547